

SUPER GAME POWER

NOVA
CULTURAL



ABRIL 94 - Nº 1 - CRS 4.000,00

SEGA • NINTENDO

HULK MULTISSISTEMA

**VEJA O LUTADOR
SECRETO DE SUPER
STREET FIGHTER!**

**NOVAS TÁTICAS
DE MORTAL KOMBAT**

**47 JOGOS
ANALISADOS E
FOTOGRAFADOS**

MEGA

**ART OF FIGHTING,
SKITCHIN, HAVOC,
WIZ & LIZ, TECMO NBA,
NIGEL MANSELL...**

SNES

**STAR TREK, FLASHBACK,
JOE & MAC 2, WORLD
HEROES 2, LIGEIRINHO,
SUPERMAN...**

**E AINDA MAIS: NES,
MASTER, 3DO, JAGUAR,
PC, SEGA-CD...**

DETONADOS!
PRINCE OF PERSIA
(MEGA) E RUSHING
BEAT 3 (SNES)

**177
DICAS**





A IDÉIA DO GALPÃO NÃO É VENDER MAIS.



É VENDER TUDO.

CARTUCHOS
A PREÇOS
IMBATÍVEIS

Dono de locadora precisa de cartuchos mais baratos. O Galpão precisa de donos de locadoras. Porque não juntar o útil ao agradável? O Galpão baixa os preços pra valer e você vem, toma um

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS

DISTRIBUIDOR OFICIAL TEC TOY PARA VIDEO LOCADORAS.

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Avenida Rudge, 550

ATENDIMENTO AOS SÁBADOS EXCLUSIVO PARA VIDEO LOCADORAS.

TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

café, aproveita o atendimento especial e ainda renova o seu estoque fazendo a maior economia. Mas venha mesmo. Você vai ver que, no Galpão, quem tudo quer, tudo tem!

TEC TOY

*Ass. O DONO
DO GALPÃO.*

PLAYTRONIC

TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590

SUPER GAMEPOWER



TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE	
Hulk	14
Dragon Ball Z	16
Virtua Racing	21
Art of Fighting	24
Wiz'n'Liz	26
Skitchin	28
Havoc	30
Tom & Jerry	32
F - 117 Night Storm	32
Addam's Family	32
Virtual Pinball	33
Fido Dido	33
Tecmo NBA	50
Nigel Mansell	51
Mortal Kombat	52
Prince of Persia	72
SNES	
Hulk	15
Fighter's History	16
World Heroes 2	17
Blackthorne	20
Speedy Gonzales	20
Superman	21
Star Trek Next Generation	36
Flashback	38
Joe & Mac	40
Pirates of Dark Water	44
Spellcraft	45
Zool	45
Out of Lunch	45
Stanley Cup	50
Mortal Kombat	52
Rushing Beat 3	68
JAGUAR	
Tempest 2000	21
Crescent Galaxy	46
SEGA CD	
Mortal Kombat	18
Tomcat Alley	18
Dragon's Lair	47
3DO	
Star Trek Next Generation	18
Shock Wave	18
Escape From Monster Manor	48
MASTER SYSTEM	
Masters of Combat	54
NES	
Tiny Toon-Cartoon Workshop	56
ARCADE	
Super Street Fighter X	58
PORTÁTEIS	
Hulk (GG)	15
Aladdin (GG)	20
Mega Man 4 (GB)	60
Desert Speed Trap (GG)	60
PC	
Mortal Kombat	79

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

A geração 16 bits é ameaçada por consoles mais poderosos; veja o que está pintando no mercado

12



Em Golpe Final, táticas de arrasar para MK, 52

PRÉ-ESTREIA

Uma seleção de primeira com os jogos mais quentes da próxima temporada

14



Crescent Galaxy, mais um cart para Jaguar, 46

ESPORTE TOTAL

A sessão começa arrasando: Nigel Mansell e Tecmo NBA para Mega, além de Stanley Cup para SNes

50

ARCADE

A SuperGP traz, em primeiríssima mão, como sempre, a nova versão de Street Fighter 2

58



Todos os golpes de Art of Fighting para Mega, 24

SUPERGP DICAS

Ninguém nunca ousou tanto, 7 (sete!) páginas com as melhores dicas para todos os sistemas

61

DETONADOS

Agora ficou fácil chegar ao final de Prince of Persia (Mega) e Rushing Beat 3 (SNes)

68

COMPUTER ZONE

Sega ganha parceria da Microsoft para desenvolver o Saturn, seu novo 32 Bits

78

SUPERGP EXPRESS

Finalmente Street Fighter ganha uma série de gibis à altura e Beavis & Butt-Head, uma dupla bem maluca

80



Final feliz de Prince of Persia para Mega, 72

NÃO DÁ PR

Ladies e Gentlemen, apresentamos o primeiro número da **SuperGamePower**, a mais completa revista de entretenimento eletrônico do país. São 84 páginas (!) de informação quente e correta sobre todos os sistemas de videogame: Nintendo, Sega, Neo Geo, 3DO, Jaguar, CDs, Computadores, Arcades. Da fusão das duas melhores revistas de games do país, a **Supergame** (especializada em Sega) e a **Gamepower** (especializada em Nintendo) nasceu o Rolls Royce das revistas de games. Todo mês ela vai apresentar o que há de mais novo e mais interessante no mundo dos jogos, com dicas, mapas e informações exclusivas garimpadas por nossa equipe de especialistas. Ao folhear as páginas da **SuperGP** — feitas inteirinhas em

SUPER GAMEPOWER

computadores Macintosh de última geração — você vai se deparar com um padrão gráfico jamais visto, de causar inveja às melhores publicações do mundo. A viagem está apenas começando. Apertem os cintos, peguem os

babadores e preparem-se para alucinar. Vejam só o que vem aí:

CARTAS - uma sessão de interação entre o leitor e a turma de fanáticos da redação. Com dúvidas, idéias de jogos, loucuras, dicas do

leitor, broncas, classificados e o escambau. Como incentivo, o melhor desenho enviado para a sessão "Arte no Envelope" de cada mês leva um cartucho de 16 bits. Maior boiada! **CIRCUITO ABERTO** - as últimas novidades na área de videogame no Brasil e no mundo. Novos consoles, periféricos, uau! Coberturas exclusivas de nossos correspondentes no exterior.

PRÉ-ESTRÉIA - aqui você fica a par dos próximos lançamentos em carts e CDs.

LANÇAMENTOS - detalhes sobre os jogos, com dicas e avaliação técnica da nossa equipe.

ESPORTE TOTAL - dedicada aos "atletas eletrônicos". Todo mês, uma sessão com jogos de várias modalidades esportivas.

LUTA TOTAL - o grande mestre Baby Betinho ensina dicas, táticas, combinações e apelações de Fighting

Games clássicos.

ARCADE - macetes para que você chegue à máquina estriquinando e economize muitas fichas nos fliperamas.

SUPER GP DICAS - as manhas mais quentes do planeta, numa linguagem de fácil compreensão. Só nesta edição são 7 páginas lotadas de dicas para todos os sistemas.

DETONADOS - Em todo número sairão dois títulos detonados de cabo a rabo por nossos pilotos, com todas as manhas de que você vai precisar para terminar os jogos sem crises existenciais.



UMA
REVISTA
MONSTRO!

A NÃO LER



LOS GRINGOS

Quem (responda se puder), quem, além de nós, conta com uma aliada tão poderosa como a **GamePro**? Quem? Não precisa ser nenhum fera pra saber que a nossa colaboradora exclusiva é a melhor revista americana no assunto. Com essa linha direta com os States, você fica sabendo, em primeira mão, tudo o que acontece no mundo do videogame.



A EQUIPE

A **SuperGP** é feita por uma equipe especializada no que há de melhor na área de VG. Sob a batuta do guru do videogame, **O Chefe**, estão os quatro heróis nacionais do joystick: Marcelo Kamikaze, mestre em RPGs; Marjorie Bros, a bela matadora de simuladores e corações; Lord Mathias, o papa de jogos de ação em geral (e música em particular), além de ninguém menos que Baby Betinho, autoridade mundial em jogos de luta. Um TIMAÇO que garante o show!

COMPUTER ZONE - espaço reservado para a multimídia. Jogos, aplicativos, equipamentos de computadores.

SUPER GP EXPRESS - Aborda áreas de interesse de quem joga videogame, tais como: comics, música, produtos importados, personalidades (cinema, multimídia),...

FINAL STAGE - Encerra a revista em grande estilo, da mesma maneira que um campeão mata um jogo: com as fotos do último estágio de um game por mês.

O FUTURO CHEGOU

A cada dia são lançados no mercado internacional títulos e mais títulos de todo tipo de videogame. Quem tem nas mãos uma **SuperGamePower** estará sempre anos-luz na frente de qualquer leitor de publicações menores. A opção é sua! Bem-vindo ao time! **SuperGamePower** é a revista definitiva de games, a melhor do universo. Aproveitem!



O CARRASCO

Este bando de vagabundos vai ter que dar duro a partir de agora. Eu exijo dicas e mais dicas, mapas e mais mapas. Tem que detonar - tudo. A **SuperGP** é a melhor do universo!

O CHEFE

MAPAS ANIMAIS



Ninguém faz mapas de jogos como a **SuperGP**. A utilização de computadores Macintosh e um sistema avançado de video-grabbing (captura direta de telas de video) permite juntar "fotos" para dar uma visão completa e detalhada dos jogos. Aproveite!

FICHAS TÉCNICAS

SEGA CD
Dragon's Lair
ReadySoft

Dirk, o corajoso, está de volta neste animado jogo de desenho interativo. Se você gostou de Time Gal, não viu nada ainda.

Gráfico	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5
SOM	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5
DIFICULDADE	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5
FUN FACTOR	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5

1 2 3 4 5

3.3

SEGA
DESERT SPEEDRAMP
G GEAR

2 Mega - 12 Fases
1 Jogador
Ação - Continue

GRÁFICO	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5
SOM	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5
DIFICULDADE	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5
FUN FACTOR	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5

1 2 3 4 5

A **SuperGP** apresenta dois tipos de fichas técnicas, a nossa e a das matérias da **GamePro**. Em ambas o leitor encontrará todas as informações sobre o jogo (sistema, memória, fases, número de jogadores, modalidade), a avaliação do piloto (gráficos, som, dificuldade, fun factor).

SUPER GP CARTAS

**MALUCO
BELEZA**

Parabéns pela excelente matéria sobre barbeadores elétricos, pelo pôster com a Dercy Gonçalves e pela entrevista com o Fidel Castro. Tenho uma sugestão: por que vocês não ainda não fizeram um

pôster com os intestinos do Chefe?

Luis Pereira Ramos
Carapicuíba - SP

CHEFE: Acho que o cara baba. Deve ser do tipo que lê bula de xarope para se inteirar de videogame (vejam a foto). Fique frio, cara, que já remeti para sua casa uma amostra de que meus intestinos estão em pleno funcionamento. Aguarde ansioso. A sua foi a carta mais maluca deste mês.



FASE BONUS

Sem querer puxar o saco, genial a idéia de juntar as 2 maiores revistas do mundo numa só. Não vai sobrar pra ninguém!

Alexey S. de Castro
Salvador - BA

Estou louco para ver a Super GP. Mais uma grande idéia do Chefe. Lillian dos Santos
São Paulo - SP

A **Gamepower** tá animal, radical, destruidora, chocante...

Clube do Gordo
Vitória - ES

Vave, Chefe! Gosto muito da sua revista. Acho que não existe um modo de melhorá-la. Ela é perfeita!

Paulo Periotto
Campo Grande - MS

LEITOR IMPORTADO

A minha pergunta é para a gata Marjorie Bros. Como começar com mais vidas e continues no jogo **Star Fox**? Se não houver este truque, como posso selecionar fase? Eu sei que é muita pergunta, mas a quem recorrer a não ser a revista número 1 do Brasil?

Ailton H. Holigut
Mickem - Japão

MB: Que chique! Cartinha importada. Olha, as duas dicas que você pediu não existem. A única opção para escolher fases é entrar no buraco negro. Lá você opta entre 3 fases para recomeçar a partida.

ARTE NO ENVELOPE

Quem enviar o envelope mais legal leva um cartucho 16 bits... todo mês na **SUPERGAMEPOWER**. Ernesto Sepúlveda (à esquerda) já faturou o seu. Mãos à obra!!



As musas do videogame na versão de Wagner de Almeida Rosa, de São Vicente, SP



O Peter Pan do Diego César Melo, de Biguaçu, SC, não dá sossego para o Capitão Gancho



Sonic e Tail disparam no envelope de André Freitas de Alencar, Rio de Janeiro, RJ



O Chefe vira um presidenciável, de acordo com Adriano Francisco M. Souza, de São Paulo, SP

GAME IDÉIA

O jogo se chama River Warrior e é uma msitura de fighting game com adventure. Tudo com efeitos 3D. A perspectiva é em primeira pessoa e os golpes são reduzidos a chute, socos e saltos. Você é um monge Shao Lin em peregrinação a um templo no Tibet, cercado por um rio sagrado, que se vê em meio a invasão bárbara das tropas de Genghis Khan. Nas aldeias devastadas você encontra pistas, armas e magias que o ajudarão na jornada. Os gráficos são bem orientais, com demos de paisagens chinesas. A idéia é do leitor Roberto Zóquio, de Campinas - SP

Mande a sua!

SUPER PROMOÇÃO SEGA CD

BEM-VI
NDO À
PRÓXIM
A FASE

Conheça os 60 possuidores de
Mega Drive que entraram
para a Era do CD.



O Ernesto G. L. Sepúlveda, de São Paulo, SP, desenhou o Ryt arrepiando



O Hugo do Nascimento Sotana, de Tabapuã, SP, colocou a Gamepower no pôdio. Imagine agora, que ela é Super



Kung Lao, por Rafael Oliveira dos Santos, do Rio de Janeiro, RJ

ANIMAL

Esta é a seção Guinness de **Supergamepower**. Mande uma foto de seu recorde e receba a nossa avaliação, conforme os critérios abaixo.



Leão é só pra quem é fera mesmo



Leva o tigre os que têm futuro com o controle na mão



Troféu gatinho: para jogadores que têm que tomar muito leite

Certificado de Autorização M.E.F.C. 01/00/219/93

Amanda Couto Calazans Silva	Isaias de Paula Máximo
Amanda Donatiello de Campos	Ivamar Marcos Melo de Paiva
Anderson Tadashi Tokuy	Jader Portela Lagrota Felix Junior
André Felipe F. Amorin Oliveira	Karla Pereira de Oliveira
Antonio Carlos Bezerra da Silva	Luciano Prata de Souza Silva
Antonio Carlos Lima de Barros	Luiz Antonio de Carvalho
Arlido Galvão Junior	Luiz Carlos de Medeiros Jr.
Benedita Vieira Denardo	Luiz Carlos Lemos Alves Junior
Bruno Scramignon Chagas	Luiz Roberto da Silva Araguaão
Carla Kohn	Luiz Verzignassi
Carlos Eduardo Sá Moreira	Marcelo de Castro
Carlos Eduardo de Andrade	Marcelo Sidi Fiorita
Carlos Manuel Saraiva Sá	Márcio Pereira da Fonseca
Carolina Fons Laydner	Olavo Araujo Costa
Claudinei Pedro de Aguiar	Philippe Torrent de Castro Medeiros
Daniel dos Santos do Nascimento	Rafael de Paula Milanes
Daniel Pereira Rocha	Raphael Richetti Vieira
Daniel Queiroz Pereira	Renan Guerra
Daniella Lopes Rodrigues	Renato Batista dos Santos
Denilson Xavier Alves	Ricardo Maurício Sakiyama
Diego dos Reis Barbosa	Ricardo Ribeiro de Azevedo
Ednei Gonçalves Leão	Rodolfo Maria de Albuquerque Araújo
Edson Madia	Rodrigo Nunes Thomé
Eduardo Daumerie da Cruz	Roberto da Costa Gomes
Felipe Jardim Gonçalves Almeida	Samaya Carvalho Rocha
Fernando Castro Rodrigues	Thiago Botelho de Freitas
Floriano Candido Cunha	Thiago Souza Brasil Pinheiro
Helton Pereira Rodrigues	Valéria de Oliveira Bianco
Humberto Conrado Pinheiro Dapieve	Walter Arazi Neiva
Humberto Caldas de Oliveira Melo	Wilson Luiz Pignata Junior

SEGA

TEC TOY

A CARTA DO MÊS

O campeão do mês é Bruno Sérgio C. de Oliveira. Mandou arte no envelope, e dicas para ver cenas secretas do jogo **Eternal Champions**. Grande! Na tela de escolha, selecione "Two

Players" e vá à luta. Com o controle 1, acerte o oponente até restar só um golpe para sua morte. Veja em que fase você está e posicione os personagens de acordo com o desenho. (P1 - personagem 1 e P2 - personagem 2).



Taz, Mickey, Mônica, Mario e Bart são alguns dos personagens da galeria de Bruno S. C. de Oliveira, do Rio de Janeiro, RJ

XAVIER



O oponente queima até os ossos e sua cabeça rola

MIDNIGHT



Surge um helicóptero que lança um míssil no corpo do lutador, que vira cinza

SHADOW



A rede elétrica do letreiro eletruta o oponente, que perde um olho e explode

RAX



Um robô transforma o inimigo em cinzas e um aspirador de pó flutuante leva os restos mortais

TRIDENT



O mar suga o lutador que se debate. O sangue aflora

LARCEN



O adversário é metralhado por gangsters que passam dentro de um carro

JETTA



Um tremor de terra abre uma cratera no chão que engole o lutador

BLADE



A hélice suga o lutador que se debate em vão



Akira E. A. Gora

Gostaria de saber com quantos "mega" virá o jogo **Mortal Kombat 2** para Mega. É verdade que este jogo sairá para o CD-ROM do Neo Geo? Como eu posso conseguir um catálogo de jogos do Super Nes? Por favor, me ajudem!

Fábio Montenegro
RS

AKIRA: Sinceramente,



este jogo é lançamento de arcade. Por enquanto ainda não sabemos nada sobre **Mortal 2** para consoles domésticos. O CD do Neo Geo não existe. Quanto ao catálogo, você encontra os melhores títulos em Snes e demais sistemas de videogame no sumário da novíssima Super GP.

RPGs

Estou escrevendo porque gostaria de saber a opinião do Marcelo Kamikaze sobre os cinco melhores jogos de RPG de SNes para iniciantes.

Márcio Kaneko
São Paulo - SP

MK: As minhas indicações são as seguintes: **Zelda**,

Secret of Mana, **Dragon Quest I-II**, **Ys IV**, e **Soul Blazer**. Com o tempo, depois de ganhar alguma experiência no gênero, você vai poder finalmente encarar **Final Fantasy V**, **Dragon Quest V**, jogos um pouco mais complicados, que exigem certa prática.



Super GP Responde

O FATAL DE RAYDEN E MAIS

Baby, existe alguma manha para acionar os fatais na tela de **Mortal Kombat** de SNes ficarem iguais ao do arcade? Como fazer o fatal de Rayden no Master?

Jefferson N. de Melo
Curitiba - PR

BB: Esta manha de fazer o jogo ficar igual ao arcade não existe (se eu soubesse quem passa estes boatos ridículos, ah... a coisa ia ficar feia). O fatal de

Rayden no Master é acionado por meio da seguinte sequência:
→→←← + 1.

Help! Ganhei uma fita do **Alex Kidd High-Tech World**, mas não consigo passar de um bendito castelo.

Eduardo Batista de Oliveira
Rio de Janeiro - RJ

LM: Uma boa password para este jogo é **KepYsOpLRZ**. Essa não costuma falhar!

JOGO FRÁGIL

Adoro jogos de videogame, principalmente o **Super Street Fighter II**. Sou apaixonada por Vega e gostaria de saber um pouco mais sobre ele: idade, origem, etc... Aproveito para dizer que a matéria sobre **Super Street Fighter** estava demais!

Tatiana Maria Nege
Lençóis Paulista - SP

MB: Tati, adorei a sua letra e o bom gosto no papel de carta. Caprichou legal!



Gostei ainda mais de saber que você, como eu, é uma verdadeira fanática por **Super Street Fighter II**, contrariando a idéia que muita gente faz sobre nós, garotas, curtimos jogos de luta. O Vega é natural da Espanha, nasceu em 17 de abril num ano desconhecido e sua técnica de luta é uma arte marcial chamada Savate.

PS. As meninas do videogame terão um espaço exclusivo na **Super GP**. Escrevam!

Nintendo
PLAYTRONIC
PC
NÓS FAZEMOS O FUTURO.

THUNDER GAMES

SEGA
TEC TOY

Bonés
NBA e NFL

Fone/Fax: (011) 917-2228

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

Filmes
Infantis

LIGUE

REMETEMOS PARA
TODO BRASIL VIA SEDEX

AGORA

VALORIZE SEU REAL!

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

SUPER
GAMEPOWER

SEGA

TEC TOY

A ADRENALINA VAI CORRER SOLTA!

PREPARE SEUS NERVOS!

A revista definitiva de games saiu na frente e já está promovendo um concurso animalesco. SUPERGAMEPOWER está dando prêmios alucinantes aos 10 sorteados que responderem corretamente à pergunta: QUAL A REVISTA QUE NASCEU DA UNIÃO DE SUPERGAME E GAMEPOWER? Leia o regulamento abaixo com atenção, preencha o cupom impresso na cartela que acompanha a edição e envie pra gente. Aí, é só começar a torcer, cara! Prepare a adrenalina e participe!

**Não esqueça de pôr o
número do seu CIC ou do
CIC do seu responsável.**

REGULAMENTO:

- A promoção "SUPERGAMEPOWER 01" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa patrocinadora e de seus parentes diretos;
- Para participar basta preencher o cupom que veio na cartela que acompanha esta edição de SUPERGAMEPOWER, com letra de fôrma, com todos os dados solicitados (não esqueça o número do seu CIC ou do seu responsável), colocando o nome da nova revista, que nasceu da união das revistas "SUPERGAME" e "GAMEPOWER";
- O cupom deverá ser recortado da cartela, colocado em um envelope e remetido para a EDITORA NOVA

CULTURAL LTDA, Caixa Postal 9442 - CEP 05999-999 São Paulo, identificando do lado externo do envelope: "PROMOÇÃO SUPERGAMEPOWER 01";

- Só terão validade os cupons originais, desde que postados até 12/05/94, valendo como comprovante o carimbo do correio;
- O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que preencherem corretamente o cupom e será realizado na sede da NOVA CULTURAL, no dia 16/05/94, por uma comissão por ela designada, com livre acesso aos interessados. Os cupons que não atenderem às condições básicas descritas serão invalidados;
- A relação dos ganhadores será publicada

na edição 03 de "SUPERGAMEPOWER", que circulará no mês de Junho/94;

- A entrega dos prêmios será feita na sede da NOVA CULTURAL para os ganhadores que residam na cidade de São Paulo; os demais ganhadores receberão o prêmio pelo correio;

● Serão distribuídos 10 prêmios no total, como já foi especificado.

- 1º PRÊMIO: 01 SEGA CD
- 2º e 3º PRÊMIOS: 01 CONSOLE MEGA DRIVE para cada um;
- 4º e 5º PRÊMIOS: 01 CONSOLE MASTER SYSTEM para cada um;
- 6º ao 10º PRÊMIOS: 01 FITA MEGA DRIVE para cada um.

1º PRÊMIO

2º e 3º
PRÊMIOS4º e 5º
PRÊMIOS6º ao 10º
PRÊMIOS

Pegadinha

Quem viu a pegadinha da **Gamepower** número 21 e respondeu que Megaman não pode ficar com 4 tiros na tela, acertou.

ACHE O ERRO

Alguma coisa está errada nesta foto. Descubra o que é.



BRONCA

Se eu quisesse ver lançamentos ia trancar numa locadora. Preciso de dicas completas e não de opiniões.

Jorge Antônio Xavier
Rio de Janeiro - RJ

LM: A seção **Super GP** **Dicas** está com 7 páginas cheias de manhas & macetes, fora um monte de toques nas matérias. Que tal consultar um oculista?

GAME CLUBES

JOINVILLE - SC
Maniac Games Club - especialistas em Mega e Nintendo. Para se associar, envie 2 fotos 3 X 4 e o equivalente a 1 dólar, na cotação do dia para a rua Santa Cecilia, 321, Joinville, SC. Tel.: (0474) 37-1366. Contato: Wilson Souza Neto.

UBATUBA - SP
Clube com jornal, promoções e carteirinha. Enviar foto 3 X 4, nome e endereço, console e Cr\$ 1.000. O endereço é rua Acre, 130, CEP 11680-000, Ubatuba, SP.

CLASSIFICADOS

Para quem está com um Walk Machine parado na garagem e está louquinho por um videogame, eis a oportunidade. O Fábio de São Paulo, tel: (011) 291-5038, quer rolar o seu Nintendo zerinho com a fita **Street Fighter II**, pelo patinete motorizado.

O Rodney quer trocar um computador DD Plus da Gradiente com 10 fitas, por um SNes e, um Master System por um Mega Drive. O telefone dele em São Paulo é (011) 202-2331.

O Caetano quer trocar um Mega Drive por SNes ou Super Famicom. Ligar das 9:00 às 23:00 hs no (011) 244-6484, São Paulo.

Fitas de Game Gear. Quem quiser rolar mais de 35 jogos deste sistema por outros títulos, deve ligar para Daniel no (051) 593-6828, Novo Hamburgo - RS.

O negócio do Felipe é vender vários títulos para Nintendo. Ele diz para os interessados ligarem para (011) 270-4882 (São Paulo) das 19:00 às 22:00 horas.



D.T.A.
Games

COM
AGILIDADE
SUPERSÔNICA

ENTREGAMOS
EM SUA RESIDÊNCIA
TODOS OS PRODUTOS

TEC TOY

ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS,
VIDEO-GAMES,
CARTUCHOS,
ACESSÓRIOS
E BRINQUEDOS.

ATENDIMENTO
PERSONALIZADO

FONE: (011)
820.6921
820.1566

DESPACHAMOS PARA
TODO O BRASIL

A Revista 2 em 1 é sua. Escreva para as novas seções de SUPERGAMEPOWER

O Chefe se juntou ao quarteto que não desafia - Lord Mathias, Baby Betinho, Marjorie Bros e Marcelo Kamizaze para fazer a revista mais animada do universo, a **SUPERGAMEPOWER**. Mas a nova, super e power redação quer contar com a participação de todos na nova

revista. Sugira, critique, elogie, dê uma viajada e faça arte nos envelopes. Aqui não é a casa da sogra mas as portas estão sempre abertas para o leitor.

Supergamepower
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP - CEP 01050-970

3DO

Compre um 3DO e leve um Photo CD da Kodak

O Real (videogame padrão 3DO) da Panasonic foi lançado no Japão no último dia 20. A Kodak entrou pra valer na jogada e resolveu fazer uma promoção em conjunto: o Real será acompanhado por um filme e um CD virgem para Photo CD, totalmente grátis. Só será necessário desembolsar a grana para revelação (US\$ 1,00 por foto). Em cada CD cabem em torno de 100 fotos e



ainda é possível ampliar e rotacionar no aparelho. A Kodak faz marketing em cima do produto e a Panasonic aumenta a relação custo/benefício do seu 3DO. Isto que é primeiro mundo!!



Além de ter um console de última geração, tem-se a oportunidade de testar o Photo CD e esquecer de vez os álbuns. For a vantagem que as fotos não desbotam



SONIC 3, O MISTÉRIO

Todo mundo já sabe que **Sonic 3** já chegou ao mercado pela Tec Toy e possui capacidade de 16 Mega. Também foi lançado nos EUA. No Japão, **Sonic 3** só sai em maio. Parece que alguma coisa está errada, não acham? Resolvemos ir atrás e descobrimos que a versão japonesa terá 24 Mega! O que o jogo vai apresentar a mais ninguém sabe...



16 Mega nos EUA e Brasil, 24 no Japão: cadê nossos 8 Mega?



O negócio é se ligar na Super GP para ficar por dentro

STRIP FIGHTER



A softhouse pirata mais famosa do Japão, a Hacker International, está com seu mais recente produto no mercado: é **Strip Fighter**. É isso

mesmo que você está pensando: um misto de **Street Fighter** e strip-tease, quer dizer quem perde tira a roupa. Muitas gatas à disposição.

CONSOLES E MAIS CONSOLES

LANÇAMENTOS ESQUENTAM TEMPORADA

Esse pode ser o último ano da supremacia de mercado da geração dos 16 bits. A próxima leva já anda colocando as manguinhas de fora com os consoles da Panasonic (3DO) e da Atari (Jaguar). Além disso, as duas "grandes do videogame", a Sega e a Nintendo, devem acelerar seus projetos nesse sentido. A Sega, mais uma vez, deve ficar com a pole-position em relação à Nintendo graças ao projeto Saturn. Correndo por fora, ainda estão a Sony e Nec. As duas prometem pôr ainda mais lenha na fogueira na briga pela disputa do mercado de games. O ano de 1994 está apenas começando...



3DO - reúne gráfico, som, multimídia, apoio de fabricantes de hardware e software



Jaguar - 64 bits, mas sem o apoio das softhouses americanas por enquanto

SATURNO



Mais fotos do Action Game

Mais novidade no pedaço. A Sega resolveu colocar mais dois processadores no seu "32 bits". Agora são 9 no total. E o CD terá velocidade dupla (300



E imagens inéditas de Soccer

KBytes/seg.) e não mais quádrupla. O CD Drive contará com uma CPU a parte, o que possibilita que processe o jogo enquanto o CD lê os dados! Que poder!

FX DA NEC

A NEC também prepara seu 32 bits. Pelas fotos dá pra ter uma noção da capacidade do FX. As



As imagens constituem um arraso, mas resta esperar pelos jogos que podem aparecer. Grande promessa

imagens foram geradas numa workstation exclusiva para desenvolver jogos do novo console. Mas o FX terá essa capacidade. O melhor dele é a velocidade da animação: 30 quadros por seg. Se melhorar estraga!



PS-X

O poderio do PS-X da Sony você já deve ter confirmado nas revistas **Gamepower** e **Supergame** anteriores. Além de gráficos e sons de arrasar, já foi confirmado o apoio da Konami (**Castlevania**, **Twin Bee**, entre outros), Capcom (**Street Fighter**, **Megaman**, etc.), Namco (**Ridge Racer**) e Bandai (**Dragon Ball Z**). Esse é outro console que promete chumbo grosso!

PROJECT REALITY

A Nintendo está meio quieta ultimamente. O projeto Reality só tem realidade no nome até agora. A empresa não tem falado nada de novo sobre seu 64 bits nem sobre qual o estágio em que está o projeto. Na CES (a maior feira de eletrônicos do mundo) nada se mostrou. Será que a Nintendo está quieta e pronta para dar o bote? Mistérios...

10

Sugestões para quem não sabe o que fazer com o Atari 2600

- 1 Faça o que sempre quis e jogue console e tudo mais pela janela
- 2 Venda por um preço "camarada" para aquele seu priminho querido
- 3 Faça um comercial caseiro com teste das facas Ginsu
- 4 Tire a tampa e use como o prato de comida do cachorro
- 5 Monte um rádio com as peças e ouça a Copa do Mundo de 94
- 6 Desmonte-o e aproveite os parafusos de rosca soberbas
- 7 Empregue-o como carenagem de carrinho de rolina
- 8 Tire o miolo e utilize o restante como forma de gelo
- 9 Doe para a sala Atari 2600 do Museu de Tecnologia em S. Paulo
- 10 Faça um estudo sobre os efeitos de 220 volts num aparelho para 110

PARTICIPE: mande suas sugestões para a redação de **Supergamepower**

PRÉ ESTRÉIA

THE INCREDIBLE HULK



até chegar aos quatro chefões: Rhino, Absorbing Man, Abomination e Tyrannus. Para complicar, quando Hulk apanha muito, Banner volta à cena. Doutor Banana, ops, Banner, não fica parado por aí, esperando para apanhar. Em algumas áreas secretas ele pode encontrar metralhadoras e poderes para compensar sua fraqueza.

BATA PRIMEIRO, PERGUNTE DEPOIS

Os adeptos da filosofia "bata antes, pergunte depois" vão se dar bem. Nos sistemas de 16 bits o boneco apresenta uma variedade de mais de 25 movimentos. E cada vez que colhe cápsulas de plutônio ele fica mais forte, com mais variantes de golpes. Por exemplo, com um simples bater da palma das mãos ele produz uma onda de choque devastadora. O Ball Mash vai derrubar robôs como pinos de boliche. Já o Super Stomp acaba com todos os inimigos da tela num piscar de olhos. Fiquem atentos e preparados para a Hulkmania!

The Incredible Hulk
U.S. Gold
Game Gear e Mega Drive -
Outono 94
SNes - Inverno 94



Por **Scarry Larry**

O que é o que é que é grande, verde, cheio de músculos e desconhecido? Fora o bife de ontem, o que poderia ser? Isso mesmo, bidu, o incrível Hulk está de volta com tudo, com lançamentos simultâneos para Mega Drive, SNes e o Game Gear.

The Incredible Hulk da U.S. Gold traz um monstro sagrado dos quadrinhos Marvel para o videogame. A julgar pelos gráficos e backgrounds chocantes que vimos no cartucho preview, este game pode ser cotado como... incrível! As versões para 16 bits (Mega e SNes) são virtualmente idênticas

(com a sutil diferença que no SNes ele vai ser ainda mais musculoso), cada qual com cinco fases de pancadaria desenfreada. Na versão para Game Gear o cartucho virá com 4 Mega e cinco fases.

DE FICAR VERDE

The Leader, arqui-inimigo de Hulk, coloca em prática o seu plano de conquistar a Terra. Você surge como o Dr. David Banner para depois se transformar em Hulk. Lutando contra o exército de Leader, você abre caminho nas ruas, armazéns, cavernas, e outros nichos de criminalidade. Centuriões romanos, robôs de guerra e alienígenas podem não ser tão poderosos como a criatura verde, mas espere



Os carinhos vão ter um contato imediato de terceiro grau



Estes seres estranhos são bem fáceis. Um toque do Hulk já acaba com eles



O Hulk usa a cabeça de várias maneiras diferentes

Mega Drive



O Hulk tem um grande coração



Robôs são o prato predileto



Hulk vira Dr. Banner

Super NES



O homem verde é fogo



É melhor já anotar a placa



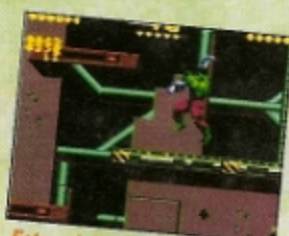
Hulk nunca fez musculação!



Nada como um robô depois do outro



Quem é o valentão que vai deixar a litaria na frente do homem verde



Este vai direto para o lixo



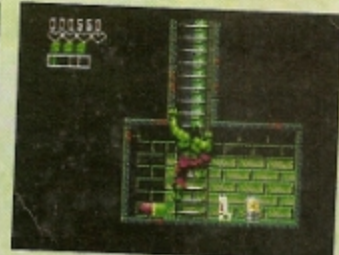
Game Gear



Não é hábito do Hulk bater em humanos... mas esses aqui bem que merecem uma lição



Dr. Banner dança quando atingido



Esses power-ups são importantes



O "uppercut" faz o vilão voar



O warbot requer muitas porradas

MEGA

DRAGON BALL Z

bandai

abril

16 mega



Jogo da série de desenhos animados de grande sucesso. Trata-se uma mistura das duas primeiras versões para SNes. É um jogo de luta bastante peculiar, com batalhas aéreas, e raios que pegam toda tela (para usá-los é necessário possuir power). Mas podem-se neutralizar, rebater e até defender tais poderes. A fabricante pretende dar uma melhoria na luta corpo a corpo, ponto que deixou um tanto a desejar na versão SNes. As previsões indicam a inclusão de personagens exclusivos para Mega Drive. Goku, Gohan e Freeza já estão absolutamente garantidos. As vozes são as mesmas do desenho. Esse lançamento da Bandai está previsto para esse mês.



Goku usando seu Thrash Down Kick, no SNes



Goku se concentra para ganhar power e usar os poderes



Os gráficos se mostram limpos, sejam fundo ou personagens



As batalhas de corpo a corpo são (também) o forte no Mega



No 2 do SNes, a jogabilidade melhorou

SNES

FIGHTER HISTORY

data east

maio

20 mega



Conversão do arcade cuja sequência está sendo produzida para Neo Geo. O estilo é bastante semelhante ao que foi consagrado com **Street Fighter II** e os controles também seguem essa linha (1 direcional e 6 botões). No entanto, cada personagem apresenta um ponto fraco específico. No caso de você concentrar seus ataques nesses pontos, ele irá piscar. Caso persista no ataque, o personagem acaba rasgando a roupa e ficando inconsciente (tonto). São 9 personagens, mais 2 escondidos (um deles não podia ser outro senão o garoto-propaganda da Data East, Karnov).



Mars quer provar que a luta livre é a melhor arte marcial



É claro, projéteis não poderiam faltar num jogo de luta



Quem tem experiência em Street não vai ser difícil



Fei Lin, originária da China, é especialista em kung fu



O mascote da Data East, Karnov, também está na briga



Acima, um dos lutadores secretos, Clown



Mudman, um dos personagens mais esquisitos do jogo, encara Ryoko, uma estrela do Judo



Rasputin tem golpes estranhos e hilários. O pirata é sério



World Heroes tem o modo Normal: igual aos outros e...



... o modo Death Match, onde a barra de energia é uma para 2



Escolha entre os 14 personagens a sua disposição

Mais um da série 100 Mega Shock do Neo Geo que é convertido para SNes. **World Heroes 2** constitui um fighting game com um sistema bastante original. Para começo de conversa, existe um modo de contra-atacar até os arremessos, desde que você consiga agarrar o cara que o arremessou (o timing é fundamental nessa operação). Também é possível devolver a magia que o oponente joga em seu personagem: simplesmente defenda a magia no último instante (mais uma vez, encontrar o timing é uma tarefa bastante complicada). A versão para SNes tem outras novidades, como a presença de Neo Geegus e Dio, os dois T-1000 cover,

como seu personagem. Então são 16 personagens no total (os 14 do Neo Geo e mais os 2 novatos). Cabe a você pegar o controle e mandar ver nos 24 Mega de capacidade desse lançamento.



Ryoko: seu estilo é o Judo



Rasputin: um mago muito doidão



Hanzou: um ninja pertencente à Iga



Janne: espadachim da Revolução Francesa



Fuuma: pertence à facção Fuuma, inimigo mortal de Iga



Mudman: controla os espíritos



Brocken: militar alemão cibernético, está armado até os dentes



Erik: é um viking remanescente da Noruega



Muscle Power: americano, é o rei dos ringues



Shura: mestre de Muay Thai



Capitão Kid, o pirata



Dragon: astro do Kung Fu

Genghis Khan: combatente da Mongólia



Johnny Maximum: das quadras para os combates

SEGA CD

MORTAL KOMBAT

arena

disponível

CD



Quem não aguenta esperar nas longas filas para jogar **MK II** em arcade, tem uma grande opção em consoles domésticos. Esta versão para Sega CD passou por uma reavaliação drástica pelo time da Arena. Detalhes do cenário, cores e animação dos personagens foram reprogramados do original. O resultado ficou próximo à qualidade do arcade, inclusive as músicas e vozes digitalizadas. A jogabilidade está mais rápida e com novos golpes. O tempo de acesso e o problema das vozes, foram resolvidos de vez.



3DO

STAR TREK

spec holobyte

julho-outubro

CD



Enquanto as versões deste jogo para SNes e Mega Drive invadem o mercado, a versão da 3DO ainda tem um longo caminho - mas promete. O game irá enfatizar a ação com uma complexa história e grandes gráficos. Você controla a nave, interagindo com novas raças e mundos e enfrenta os oponentes numa sequência de batalha em first person. Fala-se em chamar o elenco original da série para gravar as vozes dos personagens.



3DO

SHOCK WAKE

ea

abril-junho

CD



Um filme de ficção científica ou mais um superjogo da 3DO? Fique com a segunda. **Shock Wave** é a concepção da Eletronic Arts de um simulador futurista. A visão é do interior do cockpit da caça F-177. Você sobrevoa paisagens em texture-mapped criadas a partir de fotografias aéreas e trava combates com espaçonaves alienígenas renderizadas com gráficos 3D. Tudo em tempo real! As imagens dos atores foram trabalhadas a partir de fotos. As músicas e sons tem qualidade estéreo com Dolby Surround Sound. A EA planeja produzir uma versão de vídeo interativo para ser usada no novo cartucho Panasonic 3DO



MPEG para emular pixels com qualidade VHS em 30 frames por segundo.

SEGA CD

TOM CAT ALLEY

sega

disponível

CD



Dados atualizados, vídeo de tela inteira e imagens de atores reais dentro do cockpit. No papel de um oficial de interceptação por radar, você se sentará no banco traseiro de um F-14 X Tomcat escolhendo as armas, sistemas de defesa e controlando a navegação e o rádio da aeronave. São sete missões contra um renegado ás da aviação russa. Manobras radicais de 360 graus. O responsável por este espetáculo é Sam Nicholson, diretor de fotografia e efeitos especiais dos filmes Ghostbusters e Star Trek. Dispensa comentários!



OS MELHORES JOGAM AQUI !



A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.

Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.

A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA

R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP

R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL

R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP

R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 228-4040

LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR

R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG

P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF

SGLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA

R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC

R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS

Shopping Pratavieta, 11, 27 - F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)

Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)

Estrada União e Indústria, 10035

Nintendo
PLAYTRONIC

THE Best
play Here
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

SNES

BLACKTHORNE

interplay

abril-junho

n/d



Nessa mistura de aventura, ação, fantasia e ficção científica você vai encarnar o príncipe Blackthorne, encarregado de combater o monstruoso exército de Sarlac. Mas não pense que suas incumbências se resumem a lutar. Também é preciso que você encontre os fragmentos da Lifestone (pedra da vida), que se encontram espalhados pela superfície do planeta Tuul. Astúcia, rapidez e uma pistola - essas são as únicas armas que o jogo oferece para enfrentar a legião de inimigos que pretende complicar a sua vida. Um excelente roto-scoping e sons digitalizados limpos contribuem para fazer dos quatro mundos imaginários uma aventura das mais realistas. Agora é com você.


G. GEAR

DISNEY'S ALLADIN

sega

maio

4 mega



Este cart, licenciado pelos estúdios Disney, apresenta a mesma história usada no filme. Com muito mais sequências de side-scrolling que a do Mega Drive, essa versão de **Disney's Alladdin** para Game Gear é uma corrida desenfreada. Hora nas ruas de Agrabah, hora nas cavernas das maravilhas, ou mesmo a bordo do luxuoso tapete mágico, nosso herói enfrenta desafios das arábias para encontrar o seu amor - a bela Jasmine. Nesta busca foram também incluídas aventuras inéditas como o encontro com Tiger God (deus tigre) e o Palácio do Vizir. Tudo do bom e do melhor: backgrounds detalhados, animação fluente e rápida e sprites grandes, fazem desta uma aventura mágica.


SNES

SPEEDY GONZALES

sunsoft

abril

16 mega



Mais conhecido aqui como Ligeirinho. Depois do sucesso para Game Boy, vem chegando a esperada versão para o Super Nintendo. Em Los Gatos Banditos, nosso herói roedor percorre 16 fases em visão lateral. Aventura multi-scrolling onde cada fase se subdivide em três sub-estágios de ação run-n-jump (correr e saltar) e hop-n-bop (pular sobre o inimigo). Para um só jogador e com opção para inglês ou espanhol.



JAGUAR TEMPEST 2000 - JAGUAR

atari

março

n/d



O clássico e quase pré-histórico shooter vetorial da Atari está de volta às telas, dessa vez para o Jaguar. Este cart não passa de uma cópia carbono (um pouquinho melhorada) do original, exceto pelo controle, hoje muito mais maneiro. Você dispõe de quatro modos: original, Plus, 2000 e Duel. Novas apresentações e opções incluindo opção para dois jogadores, que cooperam entre si, coloração 3D e gráficos de fundo alucinantes. Continua sendo um shooting divertido e bem feito, já devidamente aclamado pelos gamers da antiga.



SNES DEATH OF SUPERMAN

sunsoft

julho

16 mega



A morte e ressurreição do Super-Homem nas páginas da DC Comics causaram verdadeira comoção nos quatro cantos do planeta. Como não poderia deixar de ser, a mídia dedicou páginas e mais páginas ao assunto. Todo esse auê acabou levando a Sunsoft a tomar o super-herói como tema para seu novo cart. Num conflito contra Daros, o Super Homem vai desta para melhor. Para substituí-lo aparecem em cena quatro novos personagens: Eradicator, Superboy, Homem de Ferro e um Ciborgue, cada qual com seus movimentos e



personalidade característicos. A jogabilidade obedece ao mesmo estilo já consagrado por **Final Fight**, mas com combinações próprias.

MEGA

VIRTUA RACING

virgin

disponível

24 mega

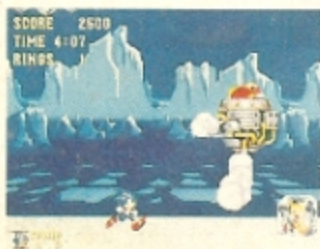


A Sega conseguiu enfiar o já clássico jogo de arcade num cartucho de Mega Drive. É claro que não é a mesma coisa. Os gráficos são piores, mas no geral este cartucho é excelente.



Com o controle de seis botões, você consegue as quatro perspectivas diferentes do jogo original. A maioria dos cenários foi conservado também. Não dá para jogar com oito ao mesmo tempo, mas a opção para dois com tela dividida funciona bem. Este é o primeiro jogo da Sega com o chip SVP, parecido com o SFX da Nintendo. Vai ser bom (e caro).





**TELA DIVIDIDA PARA
DOIS JOGADORES.**

CHOCANTE FASE DE BÔNUS EM 3-D.

Sonic

**O JOGO MAIS ARRASADOR DO MOMENTO.
16 MEGA DE PURA EMOCÃO.**

ic3 para MegaDrive

NOVO PERSONAGEM KNUCKLES.

NOVOS CENÁRIOS. FASES MAIORES.

SEGA

TEC TOY

**BEM-VI
NDO A
PRÓXIM
A FASE**



ART OF FIGHTING



Por **Baby Betinho**

Finalmente chega para Mega Drive o jogo de luta sucesso do Neo

Geo. Socos, chutes, golpes especiais e duelos. Mas **Art of Fighting** tem um sistema peculiar:

1- Há uma barra de "kiai" (ki), necessária para usar os golpes especiais.
2- É possível apagar magias com socos ou chutes.
3- Os golpes secretos são acionáveis somente quando resta 1/4 de sua energia e "ki" cheio. Tais golpes podem virar o jogo. A versão para Mega não tem o zoom do Neo Geo e do SNes, mas o jogo ficou mais competitivo. Os personagens ganharam novos golpes. Os controles também mudaram. O jogo aceita o controle de 3 botões (ver lista de golpes). Alguns comandos foram mudados



TÁTICA: Solte uma magia para que o adversário pule em você. Em seguida acerte-o com um Build Upper. Praticável somente no Mega!



TÁTICA: Comece acertando uma voadora no oponente (1). Na sequência desfira um chute fraco em pé (2). Para terminar com o adversário aplique um Ryuko Rambu (3). O segundo passo pode ser uma rasteira e o terceiro um golpe especial a sua escolha. Mas essa é a mais poderosa



ART OF FIGHTING
MEGA

3.8

SEGA

16 Mega - 8 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

PARA SE DAR BEM NOS BONUS STAGES

Super Death Blow: É preciso acertar o golpe na quantidade indicada pelo jogo. Se conseguir, ele fica disponível no modo para 1 jogador

Corta-garrafas: Neste treino de concentração, é preciso apertar o botão quando o marcador estiver quase no máximo. O "ki" aumenta com o sucesso

Quebra-gelo: vá apertando o botão rapidinho até conseguir encher o medidor no tempo estabelecido. A barra de energia aumenta se você quebrar todas as barras



LISTA DE GOLPES

3 BOTÕES

Toque em A - soco fraco
Toque em B - chute fraco
C - provocação/impulso na parede/chute por trás
A - soco forte/arremesso (perto)
B - chute forte/arremesso (perto)
A+B - chute rasteiro
A ou B pressionado - enche o "ki"

6 BOTÕES (TYPE A)

A - soco fraco
B - chute fraco
C - arremesso/golpe forte (o golpe depende do último botão que foi pressionado)
X,Y ou Z - provocação/impulso na parede/chute por trás
A+B - chute rasteiro
A ou B pressionado - enche o "ki"



Somente Ryo, Robert, Mr. Karate e Jack têm arremesso



Todos os personagens exceto Mr. Big podem usar a parede no salto



No modo Story, rola um enredo sobre o jogo



Na mudança de fase, Robert vai de Ferrari e Ryo de moto



LEE

Iron Claw alto - ↓↘→ + soco
Iron Claw baixo - ↓↘→ + chute
Hyakuretsu Sempukyu - ↘→ + chute
Hyakuretsu Ken - →↘→ + soco

KING

Venom Strike - ↓↘→ + chute
Double Kick - ↘→ + chute
Reppukyu - ↓↘→ + chute

MICKY ROGERS

Burning Upper - ↓↘→ + soco
Rolling Upper - ↓↘→ + chute

JOHN CRAWLY

Mega Smash - ↓↘→ + soco
Flying Attack - ↓↘→ + soco
Over Drive Kick - ↓↘→ + soco

MR. BIG

Ground Blaster - ↓↘→ + soco
Cross Diving - ↓↘→ + soco

RYO SAKAZAKI

Koohken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyu - ↘→ + chute
Zanretsuken - →↘→ + soco
Build Upper - →↘→ + soco
H. Shoukouken - →↘→ + soco
*Ryuko Rambu - ↓↘→ + chute fraco, soco fraco

ROBERT GARCIA

Ryugekiken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyu - ↘→ + chute
Gen'eikyaku - →↘→ + soco
Build Upper - →↘→ + soco
H. Shoukouken - →↘→ + soco
*Ryuko Rambu - ↓↘→ + chute fraco, soco fraco

MR KARATE

Koohken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyu - ↘→ + chute
Zanretsuken - →↘→ + soco
Build Upper - →↘→ + soco
H. Shoukouken - →↘→ + soco

RYUHAKU TODO

Kassane Ate - ↓↘→ + soco

JACK TURNER

Super Drop Kick - ↘→ + chute
Hyper Knuckle Peart - ↓↘→ + soco
Sliding Kick - ↓↘→ + chute



Golpes válidos quando o seu personagem está à esquerda. Os golpes secretos (*) são acionáveis quando restar 1/4 de sua energia e ki cheio



Por **Marcelo Kamikaze**

Liz, o mago, está numa enrascada. Seus coelhos fugiram e se reproduziram num ritmo espantoso. Agora ele se encontra numa corrida frenética para resgatá-los. Cada vez mais ele vai juntando frutas que servem de ingredientes para suas poções mágicas que o auxiliarão na difícil missão. Quebra-cabeça em side-scrolling não-violenta com jogabilidade linear, multidimensões e, principalmente, muita velocidade. As 56 fases de gráficos coloridíssimos são trampadas com trilhas sonoras um tanto repetitivas e animação de 360 pixels por segundo. Trata-se de um jogo que vai fazer muito sucesso entre os mais jovens. Os mais velhos vão torcer o nariz. Pode jogar sozinho ou acompanhado.



É neste ponto que você vai escolher a fase onde você entrar



Pegue as letras certas para formar a palavra acima e depois juntar os ingredientes para sua poção



É possível comprar e vender ingredientes e itens. Acima, a tela de compra



Pegue a bolinha amarela para ganhar tempo extra



Esta é uma fase bônus adquirida com uma poção mágica



Colete os ingredientes até encher a barra de magia



Acumule tempo extra para a próxima fase pegando os relógios escondidos

WIZ'N'LIZ
MEGA

30

PSYGNOSIS

8 Mega - 56 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Quebra-Cabeça/Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

1 2 3 4 5



Até a banana vai para dentro do caldeirão

Entrada de uma das fases de bônus

Neste caldeirão você mistura as poções mágicas

SUPER MÁQUINA

Agora você
pode ter em sua
Loja ou
Residência o
máximo em
diversão
eletrônica.

A "EuSou" traz prá
você os super
gabinetes
Winners
Champion para
lojas e o Winners
Boy para
residências.



A "EuSou" também fornece
comandos,
com as últimas novidades do
momento, fontes,
complementos e acessórios de
alta qualidade.

O Winners Boy
é um gabinete
com medidas
reduzidas que
já vem com TV
e pode ser
equipado com
video game
MEGADRIVE,
SUPER
NINTENDO e
outros. Uma
ótima opção
de
entreterimento
para
residências,
consultórios,
clubes,
locadoras,
buffets etc.



Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685



Por **Mister Blister**

Ouvi dizer que o lema dos programadores da Electronic Arts é "break all the rules" (quebrar todas as regras). Desta vez eles viajaram fundo e trazem a patinação de rua para o Mega Drive. Misto de corrida com pancadaria sobre patins, **Skitchin** é único no estilo. Ação non-stop, gráficos originais, e trilhas sonoras agitadas. Um cart matador.

PÉ NA ESTRADA

Skitchin em inglês é o termo usado para uma corrida ilegal de patins que requer muita coragem e perícia em driblar carros em movimento e acertar os oponentes na competição. A EA teve o cuidado de frisar bem que o jogo é baseado em ações fictícias e que não deve ser imitado na vida real. Ou seja, não tente fazer isto na rua da sua casa, muito menos nas auto-estradas da Alemanha, por exemplo. De fato, esta advertência é mais que necessária para o público jovem norte-americano. O resultado está aí: diversão sem ninguém sair machucado!

MEGA Skitchin (Electronic Arts)

Uma idéia original da Electronic Arts que combina a emoção de **Road Rash** com a ação de "roller blades" (patins modernos com as rodas em linha). Excelente!

Gráficos	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	4.0	4.5	Avançado

\$69.95
16 megas
Já disponível
2 jogadores

12 fases
Password



DICA: o lugar mais seguro é o meio da pista. É o ponto ideal para desviar de obstáculos

DICA: pegue uma boa velocidade e fique atento. Permaneça no meio da pista e preste muita atenção com os veículos de trás

DÁ LICENÇA

Ao ligar o console, o veterano na linha esportiva da EA, vai notar alguma similaridade com o **Road Rash**, da mesma companhia. Toda a ação é apresentada na perspectiva vista de trás do personagem. Um painel de barras no canto inferior da tela indica ao piloto o nível de energia, posição, pontos e armas. Há também o espelho retrovisor que mostra o tráfego vindo em sua direção.

São dois modos de jogo. Pode-se arriscar uma partida solo em uma turnê de New York a San Diego totalizando 12 cidades, ou uma emocionante disputa cabeça-a-cabeça contra um adversário em tela dividida



DICA: cole na traseira do veículo para pegar o rastro de inércia e aumentar sua velocidade. Nunca fique nos cantos a não ser que queira dançar bonito.

DICA: o melhor momento para o turbo é quando estiver descendo uma ladeira. Usando a velocidade extra da descida você poderá passar o primeiro e o segundo carro e pegar uma nova coroa.

e ação simultânea. As regras são simples: patinar, golpear, usar armas, enfim, tudo o que estiver a seu alcance para cruzar a linha de chegada na frente dos sete concorrentes. Ao saltar uma rampa ou fazer uma manobra radical o seu score é acrescido de pontos extras. Com a vitória você junta grana para comprar equipamentos de proteção mais sofisticados (capacetes, joelheiras, etc.).



DICA: para pegar mais velocidade, fique abaixado quando estiver numa descida



Mantenha sempre um olho na estrada e o outro no retrovisor



Siga todas as regras de trânsito e patine de acordo. Os cones espalhados na estrada o avisam de obstáculos e congestionamentos.

SEM DESLIZE

Em **Skitchin** a jogabilidade não é complexa mas, em compensação, a dificuldade... Acertar em movimento requer uma precisão de segundos e exige muita prática.



Diferentemente da maioria dos games de corrida, onde você controla a direção e velocidade, em **Skitchin** você está a mercê do trânsito da estrada. Se bobear um só segundo, come asfalto! Quanto ao desafio, há uma ligeira perda de sincronia entre os botões e as respostas na tela. Isto é especialmente evidente quando você tenta coordenar



No modo para dois jogadores a tela é dividida ao meio. Os controles são duas vezes mais sensíveis que o modo de uma tela.



DICA: não use o efeito estilingue no meio de curvas. É muito difícil saber quem vem de trás e avaliar o trânsito à frente ao mesmo tempo



DICA: aproxime-se do oponente encurralando-o no veículo. Isto possibilitará a você socá-lo enquanto estiver saltando



DICA: só dê o efeito estilingue quando tiver muitos carros à sua frente. Caso contrário, você ficará sem carona

a ação de patinar e lutar ao mesmo tempo. Precisão e controle são cruciais, e é neste ponto que o jogo dança. Para se acostumar com o controle só mesmo depois de cinco rounds jogados, no mínimo.



DICA: para ganhar muitos pontos, dê um estilingue, solte a rampa e faça uma acrobacia no ar. Com a velocidade extra, você terá mais tempo no ar



DICA: troque o equipamento de patinar que esteja danificado (com uma luz vermelha piscando na janela de status). Para enfrentar direito o trânsito é preciso ter o equipamento em cima

VIAGEM DIGITAL

Skitchin tem gráficos incríveis. A fluidez do scrolling de fundo acompanhada aos backgrounds renderizados, cria um ambiente de corrida realista. Na tela inteira, o patinador (boneco) é grande e se destaca do cenário. A



animação é detalhada: note camiseta se mexendo com o vento. O grafite nas telas de start e opções refletem o tema "hip-grunge" das metrópoles. Somada à qualidade dos gráficos estão as 16 trilhas sonoras que se harmonizam com o jogo: pauleira heavy metal de fundir o crânio. Gráficos brilhantes, áudio de primeira, e uma concepção bem original fazem de **Skitchin** uma das melhores opções para quem procura emoção em tela. Recomendado só para feras do joystick.



DICA: se mais de dois adversários estão pegando carona no mesmo carro, caia para o carro de trás. É melhor do que cair do chão porque você não perde embalo

Skitchin' Tricks



360°



Salto + 360°



Águia



Salto



Chute de karatê



Daffy



Por **Marjorie Bros**

O babado é mais ou menos o seguinte. Rondando pela praia Havoc e seu parceiro Tide encontram uma pobre donzela desmaiada. Ao recuperar a consciência, Bridget (o nome da gata) confessa aos dois que possuía um mapa indicando a rota das esmeraldas, escondidas em algum ponto das cavernas. Ela necessita de um herói que a conduza até elas para evitar que caiam nas mãos do maligno pirata Bernardo. Ao cair da noite, os capangas de Bernardo raptam Bridget e Tide. Agora, meu caro, sobrou para você. Ajude Havoc no resgate, encha o bolso de esmeraldas e conquiste o coração da minazinha. Você vai precisar de mais do que sorte nessa aventura multi-scrolling de plataformas. A Sega, que assina o jogo, resolveu apostar na linha bem-sucedida de **Sonic**. Você caminha através de cenários variados (cais, cavernas, navios,



DICA: Para acabar com o primeiro Chefão basta acertá-lo na cabeça, pela frente ou por trás



DICA: No começo da 3ª fase dê pulos sucessivos nos trampolins e ache 1 vida, energia extra e 50 moedas



DICA: cuidado com as minas que ficam no seu caminho



DICA: procure sempre por itens nas pontas dos mastros do navio



Qualquer semelhança com Sonic é mera coincidência



DICA: salve sempre seus progressos nas bolinhas



DICA: nesse ponto da 3ª fase não se aproxime do fogo, pule antes



DICA: acerte o chefe da 4ª fase na cabeça.

HAVOC



DICA: na 6ª fase, cuidado com os arbustos, que viram inimigos

nevascas, incêndios,...) enfrentando a tripulação do pirata. A diferença mais marcante em relação ao clássico da empresa é que, além do personagem ter menos velocidade, desta vez os golpes hop'n bop (pular na cabeça) não têm a menor eficácia na hora de se defrontar com os chefões. Para enfrentá-los, nosso herói não tem outro remédio a não ser desembainhar a espada e mostrar todo o talento de um bom açougueiro. Mas, no restante, é mantida a receita de um bom jogo de ação: muitas rampas, trampolins e plataformas móveis. Os marcadores de fase são as órbitas de bolas azuis. Os baús estão repletos de vidas e energia. A cada 100 rubis colhidos você adquire direito a uma vida extra. Aviso aos navegantes: no modo normal, mesmo com continúes infinitos (indispensáveis), o desafio é enlouquecedor. Nada melhor para a rapaziada que põe uma fé no seu joystick.



DICA: Nessa etapa da 4ª fase o melhor a fazer é nem encostar nesses tubarões. Quando eles são atingidos têm uma crise e começam a se movimentar rapidamente pela tela. E isso é uma fria



DICA: Nessa parte da 8ª fase você terá dois caminhos a seguir. O de baixo é mais fácil porque dá para enxergar as plataformas onde você vai cair. No caminho de cima é preciso mais paciência



DICA: ainda na 8ª fase, depois de destruir o velhinho, cuidado com as pedras que caem na sua cabeça e na rampa final, onde é preciso saltar antes que ela termine para não se espetar nos espinhos



Essas mãos gigantes da 7ª fase são um perigo



Pule nas setas para onde quer ir



DICA: nesse trecho da 6ª fase, pule no gradeado verde e ache itens



DICA: desvie das bombas do chefe da 6ª fase. Acerte-o durante o pulo



DICA: use a cambalhota para desviar dos inimigos mais baixos

HAVOC HIGH SEAS MEGA

4.5

SEGA

8 Mega - N/D

1 Jogador

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

Apague só uma chama e pule rapidinho

Evite esses bonecos. Eles são fogo



Essa chama o segue até o fim da fase. Fuja!

Não se preocupe com os diamantes

Addams Family

A Addams Family parece uma versão terror do **Mario Bros.** Você faz o papel de Gomez, o patriarca da família, que enfrenta criaturas do outro mundo num percurso sidescrolling com muitas plataformas. Aventura sem novidades.



Muito semelhante à versão para Super Nintendo



Mais um jogo de plataforma sem altas novidades

FAMÍLIA ADDAMS

MEGA

FLYING EDGE

8 Mega - N/D

1 Jogador

Ação

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

3.7

Tom and Jerry

FRANTIC ANTICS

Gato e rato jogando juntos, lado a lado. Só mesmo em videogame! Sidescrolling de plataformas, rotineiro e com ação linear. Tom e Jerry tem que enfrentar seres exóticos que percorrem as ruas da cidade (antas, velhinhas, etc...). Desta vez porém, os golpes não são "hop'n bop" (esmagar o inimigo pulando em sua cabeça). Para detonar, você utiliza objetos que cruza no caminho, como a bola de futebol (estilo americano). Os gráficos de 8 Mega foram bem explorados. Mesmo assim, a versão para SNes continua um pouco melhor. Quem é vidrado neste desenho animado clássico, vai gostar. De resto, o jogo não apresenta nada que vá mudar sua vida.



Use a bola de futebol americano contra inimigos



Tom pula feito um condenado para evitar perigos

TOM & JERRY

MEGA

HI TECH EXPRESSION

8 Mega - N/D

2 Jogadores

Ação

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

27

com 16 Mega de memória e gráficos wide-frame (visão de grande angular), **F117 Night Storm** leva você de volta ao Golfo. O arsenal é composto de um canhão de 20mm, bomba tripla, explosivos e missel ar-ar. No modo arcade, você pode selecionar o número da esquadrilha inimiga e o tempo limite das suas missões. As demos de apresentação poligonais prometem uma jogabilidade fora do comum, mas na hora da ação o game não emplaca, altamente previsível. Opção apenas para aqueles fissurados em simuladores de voo.



Várias opções de armas

F117 NIGHT STORM

MEGA

ELECTRONIC ARTS

16 Mega - 30 Fases

1 Jogador

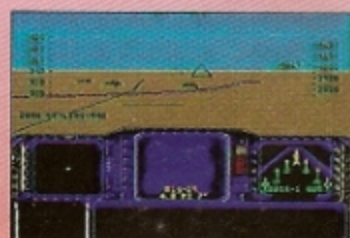
Simulador

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

3.3

F-117

O F-117A é um avião de combate norte-americano projetado para lançar com completa precisão uma bomba de 8.000 metros de altura num alvo de um metro quadrado. A Eletronic Arts decidiu trazer esta máquina para o Mega Drive. Simulador de voo



Quando você encontra o alvo, o triângulo começa a piscar



Um avião inimigo se aproxima: cuidado

Fido Dido

Você já deve tê-lo visto. Afinal, o tal do Fido figura em 9 entre 10 camisetas usadas por teens do mundo todo. Jovem cool, ele é um bacana que leva a vida na coceira. Neste jogo Fido aproveita o vacilo do desenhista e se aventura nos arredores. Passeia pelo interior de um Mega Drive, numa cesta de lixo, ou até nos timpanos do mentor bodeado, ele explora universos em miniatura. O que liga mesmo são os bônus, onde Fido encarna John Wayne e cavalga um potro bravo, atira em alvos em pleno ar e colhe batatas!



Use o carrinho da montanha russa para chegar nos pontos altos



Na 1ª fase, use o balão para chegar no canto da tela e pegar itens

Os inimigos e chefes de fases são classe A. O nonsense vem com o poker, que quebra o ritmo da jogabilidade - pura marcação. Mas no geral é um jogo que vale a pena.

FIDO DIDO

3,7

MEGA

KANEKO

8 Mega - 20 Fases

1 Jogador

Ação

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Nesta fase bônus, você precisa saltar para pegar os itens voadores. Para continuar, caia em cima do cavalo



Com Virtual Pinball, a Eletronic Arts cria uma nova concepção dos tradicionais jogos de pinball, ou se você preferir, de fliperama. Você tem a opção de criar e desenhar a tela como desejar e salvar oito delas na memória. Até quatro jogadores poderão disputar a melhor pontuação em telas complexas, controlando sete grupos de flippers, ou em telas básicas com apenas uma dupla. Os comandos respondem fielmente aos botões do joystick. O quente mesmo é desenhar uma tela de acordo com o seu nível de aproveitamento. Para quem gosta de fliper, este jogo é obrigatório. Como você inventa e reinventa o jogo, ele não envelhece. Grande idéia da EA.

VIRTUAL PINBALL



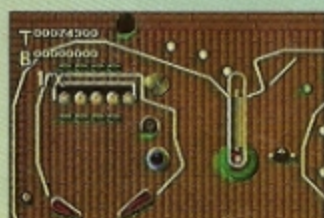
Monte o próprio jogo: este é uma combinação de Bone Yard com Pool



As variações são muitas: esta é Drain Ball com Pool e Bamboo



Você opta entre texturas de fundo, formatos e configuração de flippers



Controle a dificuldade do jogo



Este se chama caminho do sangue

VIRTUAL PINBALL
MEGA

4.0

ELECTRONIC ARTS

8 Mega - N/D

4 Jogadores

Pinball

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

NOSSO NEGÓCIO VIDEOGAME.

**Grande Campanha de parceria !!!
Pagamos 10 URV's na troca de
seu cartucho "Pirata" por
um Playtronic
Consulte !**



Nintendo
PLAYTRONIC

CIO É



BEM-VI
NDO À
PROXIM
A FASE
MEGA DRIVE



SEJA NOSSO
REPRESENTANTE
EM SUA CIDADE.
INFORME-SE

LANÇAMENTO TEC TOY

Mortal Kombat-MD * Mortal Kombat - MS
Home Alone II - MD * NFL Football 94 - MD
Drácula - CD * Dragon's Lair - CD

Wicale é o seu fornecedor especializado em games e brinquedos eletrônicos. Com seu pessoal de vendas treinado para prestar-lhe um atendimento personalizado, a Wicale oferece a você as melhores condições de pagamento e preços. Solicite a visita de nosso representante. Você vai sentir a diferença. Afinal, quem tem seriedade e competência só pode lhe oferecer o melhor. Confira.

SEGA
TEC TOY

SUPERPROMOÇÃO TEC TOY
Cartuchos a partir
de 10 URV's
Corraaa !!!

TELEVENDAS
(011) 703-8071
Rua Minas Bogasian, nº 323
Centro - Osasco - CEP 06013-010



AQUI O JOGO É LEGAL.



Por Ensign Taylor

Star Trek The Next Generation

para SNes não vai desapontar os seguidores da série ou mesmo quem estiver procurando novidades no estilo RPG-adventure.

STNG é uma missão multipartes interligada. No começo do jogo a Enterprise encontra uma



DICA: quando entrar na mina, ligue o ar condicionado imediatamente. Sem o ar, os humanoides do Away Team morrerão sufocados



DICA: você precisa combinar os símbolos corretos das latas de combustível para reabastecer os motores da nave perdida

SNES Star Trek: The Next Generation

Spectrum Holobyte

STNG oferece várias opções de jogo e um número grande de informações interativas sobre o programa de ficção científica mais popular da história. Trata-se de um jogo estilo RPG interessante, com o sabor do seriado de TV.



Ainda sem preço
16 Mega
Disponível em abril
Ação com RPG

1 Jogador
Visão de cima com
múltiplas
perspectivas
Passwords

nave aparentemente abandonada. Despertando a tripulação hibernada, você descobre que, graças a uma invenção chamada Tavrada, eles foram enviados de 10.000 anos futuros, antecipando o desconhecido fenômeno: The Integrated Field Derandomizer. Mas, a federação não é a única interessada no IFD. A aventura está só começando.



DICA: vá sempre para a base estelar e grave os passwords quando acabar uma missão

GRANDES DETALHES

São três modos diferentes de gameplay: comando de navegação, combate entre naves e missões de grupo. A apresentação da primeira parte é um primor. A tela de comando tem rotação de 360 graus incluindo estações de comunicação/ navegação, engenharia, computadores, transportadores, sala de comando e sensores. Cada uma delas é



A nova Enterprise engata warp 9



STAR

THE NEXT G



Típico dos Romulanos: esta nave ataca e depois põe a culpa no equipamento de navegação, que estaria quebrado

detalhada e inspirada na série. Tanto os sistemas de classificação de galáxias e de navegação estão agora compreensíveis e controláveis. As situações de batalha o remetem imediatamente a uma perspectiva vista de cima, com mapeamento do espaço,

onde você navega e abre fogo num combate em tempo real. Mas não pense que a ação vai se reduzir a suas habilidades de manobras. Tem que ser craque em estratégia.

PARA EXPLORAR NOVAS GALÁXIAS

A complexidade das missões de grupo é a parte mais intrigante do cart. Durante as explorações em



O almirante da Federação apresenta a próxima missão

TREK GENERATION

Os efeitos e trilhas sonoras inspiradas na série fazem a cabeça e ajudam na jogabilidade. Infelizmente, a maioria da música composta exclusivamente para o jogo não é nada convincente. Na parte de ação há alguns elementos que



DICA: o visor de La Forge faz com que ele possa enxergar no escuro da nave perdida

não seguem a risca a série original.

FALTA DE OPÇÕES

STNG, por exemplo, não respeita o regulamento intergaláctico de "pergunte primeiro, atire depois", o combate é intensivo. Além disso, muitas das opções que a tripulação "real" da Enterprise consideraria em situações de perigo não constam no jogo.



Wes Nihel: durante o dia ele é o editor executivo da Gamepro; à noite, ele trabalha na Enterprise

Uma delas é nunca tomar a iniciativa de um ataque sem antes negociar com a nave adversária. E, quando o seu time estiver explorando a superfície, ele não pode contactar a Enterprise por

comunicação ou sensores. Você pode estar se perguntando: "o que aconteceu com a série da TV?" Outro aspecto é em relação à personalidade dos personagens, que foi alterada. Mesmo com a perda de identificação com a série de TV e das mancadinhas em alguns detalhes, **Star Trek The New Generation** oferece ação e aventura como poucos carts no estilo. O pessoal da Spectrum Holobyte trampou bonito, vale conferir!



Se o sistema de Comunicação for atingido, as mensagens de outras naves chegarão confusas - exatamente como na TV



DICA: a bordo da nave perdida, detone a parede para chegar ao computador central de segurança. Desative a segurança com o Tricoder

labirintos, no estilo RPG de **Zelda**, você vasculha uma área na busca de objetos enquanto enfrenta grandes perigos (fazendo o bom uso de seu phaser). Você tem que comandar as ações da tripulação e usar o talento e habilidade de cada oficial.

Os controles podiam ser melhorados. Você escolhe entre mover cada membro de um time de quatro pessoas individualmente ou,

controlar todo o grupo. O fraco programa de colisão é desanimador: se um inimigo atingir você, pode sugar metade de sua energia. Outro problema é que os membros que não estão sob o seu comando ficam extremamente vulneráveis ao ataque inimigo.

STNG impressiona visualmente e, quando você completa um dos desafios labirínticos, se depara com uma grande demo cinematográfica.



Outros povos sempre querem ter um amigo na Federação. Espera-se que não custe muitas vidas



ESTRATÉGIA

PONTE DE COMANDO



COMUNICAÇÕES

TRANSPORTES



SENSORES



COMPUTADORES

CENTRAL





Por
Marcelo Kamikaze

Flashback é um sucesso absoluto. Desenvolvido pela Delphine, uma softhouse francesa (a mesma de **Out of This World**), e destinado originalmente ao padrão Amiga (Commodore) de computadores, este título se imortalizou como um dos precursores do "Thinking Action" (ação com quebra-cabeça), estilo cada vez mais em voga nos consoles domésticos do mundo

inteiro. A meta do jogo é controlar o agente secreto Conrad Hart através de fases-labirinto. O agente perdeu a memória e não se lembra de nadinha. Sua única pista é uma caixa holográfica. Nela estão armazenados fragmentos da memória do protagonista, vítima de uma lavagem cerebral. Só no segundo estágio do jogo é que se tem conhecimento da verdadeira missão do nosso herói. A movimentação é feita a partir de gráficos vetoriais, gerando um efeito realista

comparável ao de **Prince of Persia**. Em todos os três níveis de dificuldade, os inimigos e armadilhas oferecem um desafio para profissionais. Na primeira fase você começa desmaiado em uma floresta e, para sobreviver, deve sondar os itens mais importantes, como os "ID Cards" (identificação), dinheiro, cartões magnéticos e campos de força. Com o desenrolar da ação você encontra gente disposta a ajudá-lo. Ao contrário da maioria dos jogos para

SNes, que usam animação quadro a quadro, o sistema de gráficos vetoriais usado em **Flashback** calcula os movimentos de forma matemática, o que possibilita mais detalhes. A trilha musical ajuda na interação, mas o forte mesmo são os efeitos sonoros como barulhos da selva, tiros e naves inimigas... Com tudo isso, **Flashback** é uma referência obrigatória de videogame, um clássico bem feito e difícil. Uma pena essa versão ter demorado tanto a sair.



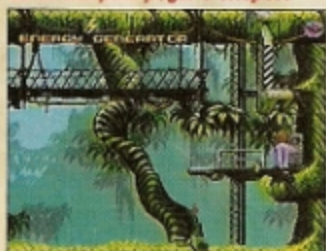
DICA: a melhor forma de matar os inimigos é da plataforma da direita



DICA: vá por cima para não acionar o switch dos lasers



DICA: coloque a pedra no sensor da direita para pegar o teleport



DICA: carregue seu shield toda vez que estiver em perigo

FLASHBACK



DICA: pegue aqui o seu ID Card. Será muito útil na fase seguinte



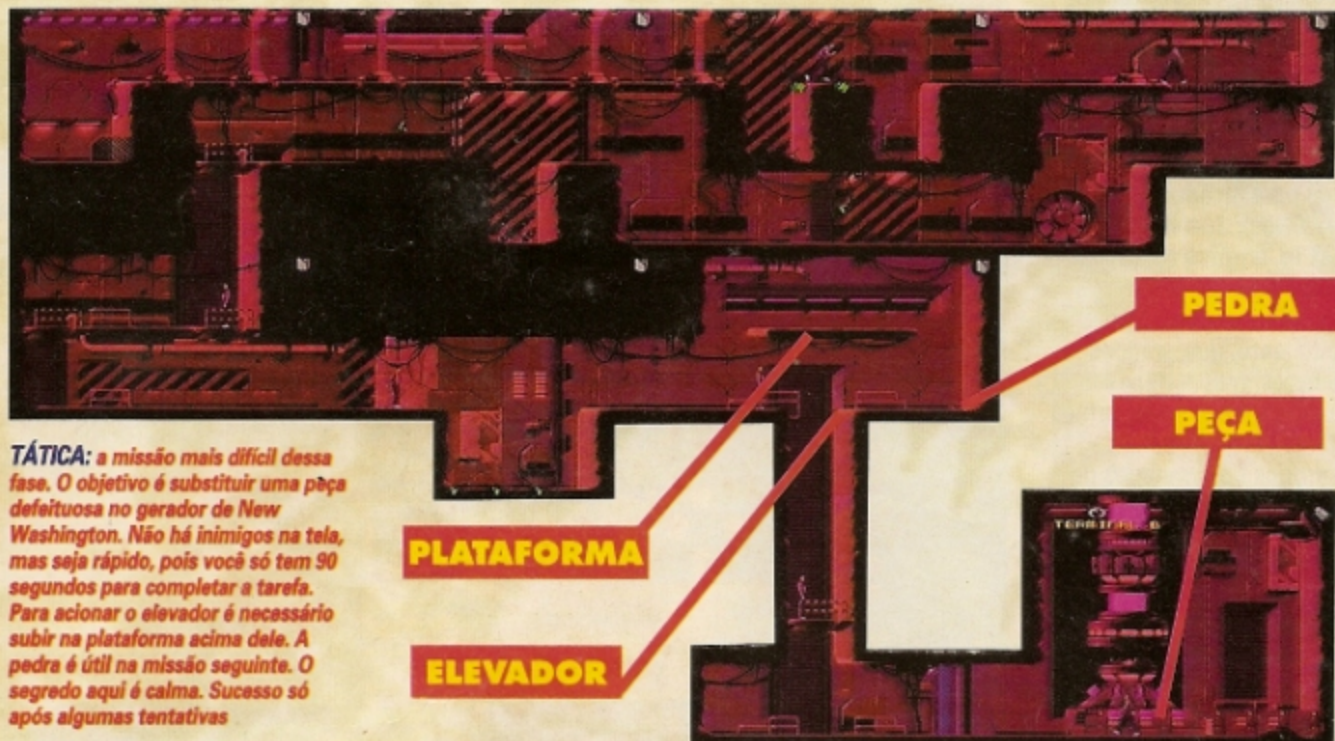
DICA: pegue o fusível, vá para direita e corra com A apertado



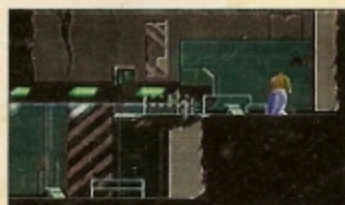
DICA: suba à esq., destrua o robô, pule a plataforma e pegue a chave



DICA: desça com cuidado e use o force field para não tomar tiro



TÁTICA: a missão mais difícil dessa fase. O objetivo é substituir uma peça defeituosa no gerador de New Washington. Não há inimigos na tela, mas seja rápido, pois você só tem 90 segundos para completar a tarefa. Para acionar o elevador é necessário subir na plataforma acima dele. A pedra é útil na missão seguinte. O segredo aqui é calma. Sucesso só após algumas tentativas



AS PASSWORDS (no nível normal)
 Fase 2: B G S F M Fase 3: P R H G
 Fase 4: W N P Q V P Fase 5: N M R Y L
 Última Fase: S N T H N

MEGA X SNES

Gráfico: as diferenças são mínimas, mas o SNes leva uma pequena vantagem.

Som: o SNes tem uma música mais afinada, mais limpa.

Velocidade: a do SNes é regular, mas quando aparecem muitos inimigos, a câmera-lenta entra em ação. No Mega não há problemas

Jogabilidade: os controles são idênticos.



DICA: atire e use o force field



Ao subir cuidado com a bomba



DICA: para pegar sua Work Permit, vá à África; depois, recolha informações sobre sua missão no Job Center (localizado na Europa)



DICA: do lugar indicado na foto arremesse uma pedra e espere os panacas fuzilarem-se entre eles

FLASHBACK

SNES

4.3

US Gold

16 Mega - 6 Fases

1 Jogador

Ação - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

Por **Chefe**

A Data East é a responsável por este jogão que já rendeu três versões (uma para arcade e duas para SNes). **Joe & Mac 2 - Lost in Tropics** apresenta poucas alterações em relação ao original. Não é muito lento, tem gráficos melhores, mapa, trilhas sonoras tribais, novas armas e itens. Mas não traz os divertidos bonus stages de antigamente. Side-scrolling de plataformas. Em cada uma das 5 fases você colhe as Rainbow Stones necessárias para abrir a passagem do esconderijo do tirânico Fúlver. Fora a primeira, todas as fases têm o seu chefe-dinossauro: Tryceraptor, T-Rex, Estegossauro, Pterodáctilo. Para derrubá-los você conta com armas (clava, tacape), golpes (soco) e vários aliados pré-históricos. Antes do Grand Finale, você torna a enfrentar todos os monstregos, numa sequência desafiadora.

JOE & MAC 2**4.0**

SNES

DATA EAST

8 Mega - 5 Fases

1 Jogador

Ação - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



JOE & MAC 2



DICA: nesse ponto você precisa subir na minhoca para poder seguir adiante. Aproveite e pegue as moedas



DICA: só consegue entrar na caverna da foto acima quem tiver pegado a chave no topo do morro da foto à esquerda



DICA: a chave para essa caverna está em poder dos ratinhos. Mate-os, ache-a e passe



DICA: o velhinho dá a rainbow stone, a luneta permite ver sua vila, o pterodáctilo leva você de volta à vila e a loja vende itens que repõe sua energia e artigos variados



DICA: O melhor é encarar o bicho com o tacape. Caso contrário, pule quando ele abrir a boca



DICA: na hora em que começarem a cair pingos de neve, segure-se na corda. É uma avalanche



DICA: para acionar esse golpe doidão aperte para um dos lados e botão de soco ao mesmo tempo



DICA: esse caracol é indestrutível, trate de fugir e não perder tempo à toa



Essa é a vila onde você encontra o mercado pré-histórico



Quando você estiver com as 7 rainbow stones dá para chegar à ilha



DICA: sempre que cruzar com um desses monte e vá com calma



Ao passar pela estátua, o fogo acende. Você inicia daí se morrer



DICA: não fique muito tempo sobre as plantas carnívoras



DICA: bata e saia, sem deixar de desviar de seus projetos



DICA: pule e acerte-o, tomando cuidado com as pedras

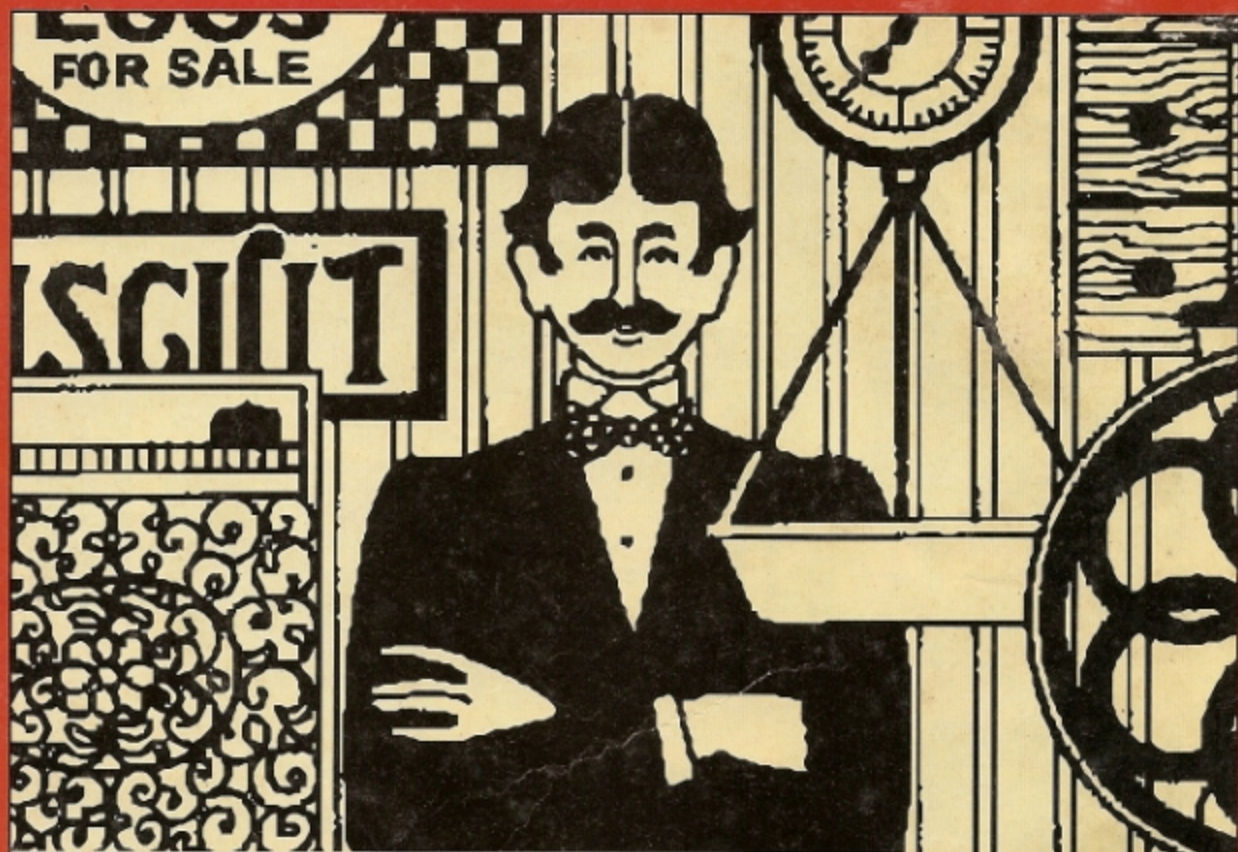
BIG PASSWORDS

- 1 - FGRJ NKBN KKSC GQBB
- 2 - FGRJ NKBN KKQC GSBB
- 3 - JNKB QHJP CGSD KCDB
- 4 - RJNK BSKS TLDH JLDB
- 5 - RHDM FKRS NBTR BDDB
- 6 - JNKB QDJJ CGNC KBFB
- 7 - DMFG RFNS BHLC DTDB

ENCHÁ A BOCA D'ÁGUA E APAGUE O FOGO



QUILOS DE
DÚZIAS DOS MELH
JOYSTICKS



ARMAZÉM
ELECTRIC CO.

AGORA SÓ FALTA

CONSOLES, JOGOS E CARTUCHOS, A GRANEL.

A NOVA VIDEOGAME STORE
ONDE O FREQUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono ? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro ? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

TEC TOY

Nintendo
PLAYTRONIC

GG
JOGOS PARA PC E AMIGA

ARMAZÉM ELECTRIC CO.

R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

M OS FREQUÊS.



Por **Manny LaMancha**

Vida de pirata não é fácil - especialmente quando se trata de uma aventura intergaláctica. Em **Pirates of Dark Water** da Sunsoft, você encarna um guerreiro com a missão de banir o pirata concorrente, Bloth, de sua freguesia. Mais conhecido como um desenho americano, **Pirates** está sendo lançado para dois sistemas ao mesmo tempo (SNes e Mega Drive). As versões são diferentes. Para SNes o estilo é side-scrolling capa-espada. Um ou 2 jogadores podem escolher entre 3 guerreiros: Tula, rápida, mas não muito forte; Loz, um gigante lento e poderoso; e Ren, que mescla as 2 características. O objetivo é simples: escapar dos ataques do temível Bloth, que planeja eliminar os **Pirates of Dark Water** do Planeta Mer. Seus capangas são implacáveis e em nenhum momento lhe darão sossego, atacando impiedosamente. Entre os perigos há também muitas armadilhas e penhascos ingremes. Comandar seu combatente é bico. A habilidade para pular, socar,

defender, manejar uma arma e acionar um movimento especial são ativadas com o simples pressionar dos botões. Os mesmos botões podem servir para diferentes funções: se você quer causar danos maiores ao adversário use o botão X para sacar uma faca, mas ao mesmo tempo se mantê-lo segurado por alguns segundos você terá uma visão aérea do campo de jogabilidade. Os gráficos e parte sonora são decentes, mas longe de espetaculares. Os



Se tiver um precipício por perto, não perca tempo: jogue o inimigo. Ele não voltará



DICA: quando você for pular, dê dois toques para o lado e você alcançará o outro lado. Cuidado para não cair numa armadilha



DICA: usando a mesma técnica da foto acima, você pode detonar os inimigos. Tome o cuidado de começar a manobra de uma distância segura. Caso contrário, quem dança é você



DICA: as armadilhas podem ser perigosas, mas também podem ser aproveitadas. Atraia o inimigo para perto e ele cairá



DICA: não fique no meio de dois inimigos. Tente deixar todos os inimigos juntos para encará-los simultaneamente



DICA: é possível usar os inimigos como bolas de boliche. Pegue um e jogue-o contra os outros com o botão X



DICA: loz é lento com a espada. Se você estiver numa situação sala-justa, que requer rapidez, encare o inimigo com os socos

visuais mais invocados são encontrados nas demos que antecedem as fases, com efeitos em Mode 7 do mapa (SNes). O resto se resume a gráficos básicos de um side-scrolling, um pouco mais detalhado que o de um título de Nes. O tratamento dado ao áudio segue pela mesma linha: é adequado, mas de cansar qualquer um com aquele sonzinho repetitivo de batalha.

SNES Pirates of Dark Water

Sunsoft

Quem quiser um jogo de desenho animado deve procurar em outro lugar. **Pirates of Dark Water** decepciona. O desafio é grande, mas é só.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
ADJ	ADJ	ADJ	ADJ	ADJ
2.5	2.5	4.5	2.5	Intern.

\$59.99
9 megas
Disponível já
Capa e espada

2 jogadores
8 fases
Visão lateral

ZOO

Jogo feito para Amiga agora em versão para Mega. Zool é uma formiga Ninja vinda da nona dimensão perdida num mundo estranho. Sua nave aterrisou em um lago gelatinoso e afundou. Para regressar a seu mundo restou apenas uma chance: o mini-computador, que possibilitará a ela contatar o seu quartel general.



Antes de subir em alguma plataforma, certifique-se que não há nenhum inimigo

ZOO

SNES

3.5

GAMETEK

8 Mega - 28 Fases

1 Jogador

Ação - Contínuas

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Pontos e itens escondidos são uma constante no jogo

OUT OF LUNCH

Parecido com o clássico **Burger Time**, em **Out of Lunch** você precisa resgatar os alimentos que fugiram da geladeira na calada da noite. Infelizmente, **Burger Time** é muito melhor. Opção para os comilões.



Leve as "comidas fugitivas" para a jaula



O pote de farinha pode paralisar os espertinhos...



...e depois é só agarrá-los com a rede

OUT OF LUNCH

SNes

2.5

MINDSCAPE

8 Mega - 20 Fases

2 Jogadores

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

SPELLCRAFT



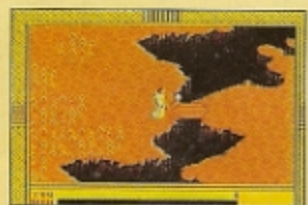
Preste atenção aos conselhos de seu mestre. São úteis



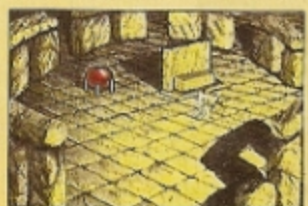
Cada inimigo ataca de um modo diferente. Estude-os bem



Misture os ingredientes e consiga inúmeras poções



O jogador aplicado consegue chegar a essa pequena ponte



Nessa sala você obtém passwords e cria magias



Dica: não seja apressado. Use o botão B para se esquivar

Típico RPG com toques de luta. Você controla um mago que tem que concentrar poderes para a grande luta contra o mal. No decorrer da jornada aos quatro domínios (Terra, Água, Fogo e Ar), Garwayen, seu mentor, o guiará e fornecerá muitas pistas. Selina, uma talentosa aprendiz de feiticeira, o alertará para os itens mais importantes. Junte todos eles, misture bem e acabe, de uma vez por todas, com o mal em sua terra. O ponto alto do jogo é a maneira original de combinar magias. Por outro lado, os gráficos, principalmente os dos inimigos, são fracos e som começa a encher logo. Uma opção para quem é totalmente viciado em RPGs.

SPELLCRAFT

SNES

3.0

Asciiware

8 Mega - N/D

1 Jogador

RPG - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

CRESCENT GALAXY



Por Marjorie Bros

Cybermorph (vem com o console), **Raiden**, **Dino Dudes** e **Crescent Galaxy**. Os 4 primeiros títulos do Jaguar já estão faturando no mercado internacional. Os jogos ainda não fazem jus ao poder do aparelho. A Atari ressaltou o festival de cores e gráficos renderizados. O que poucos sabem sobre **Crescent Galaxy** é que foi inspirado em Gates of Zendecom, um dos primeiros títulos de Lynx (leia-se Atari). Os inimigos melhoraram, renderizados em alta-resolução e com rotação fluente. A tela pode estar lotada deles sem um traço de câmera lenta. Os power-ups são interessantes e diferentes. Fora a música de abertura, o jogo possui somente efeitos sonoros que beiram o irritante. Boa opção para os fãs de shooter em side-scrolling.



Escolha um dos planetas e detone tudo que estiver na sua frente



No perigo use o shield. Nessa hora, pause e escolha a arma



Entre as fases e antes do boss, rola um demo



Vá usando as armas especiais que logo aparece outro



Não deixe de pegar nenhum item. Eles fazem falta



Cuidado!!! Aí vem boss! Prepare-se psicologicamente e vá à luta



Cuidado para não ser surpreendido pelo geiser



Nos mestres não poupe as armas especiais. Eles são chatos

CRESCENT
GALAXY
JAGUAR

3.5

ATARI

N/D - 5 Fases

1 Jogador

Tiro - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



DICA: quando se passa do planeta você vai para uma espécie de bonus stage. Use o famoso câmera-lenta manual (fique apertando pause rapidinho) para se dar melhor



Por Lawrence
de Arcadia

Time Gal, Road Avenger e Sewer Shark, são exemplos de jogos que buscaram inspiração no estilo de um arcade laser-disc que fez muito sucesso - *Dragon's Lair*. Este foi o primeiro jogo a usar a tecnologia de animação interativa de cinema em videogame.



jogo se modifica completamente. Os obstáculos são cavernosos: bolhas de lama, tentáculos pegajosos, aranhas gigantes e morcegos

Dragon's Lair's

TEMPOS DO DRAGÃO

Dragon's Lair é a história de Dirk, um intépido cavaleiro que tem como missão resgatar sua amada Daphne das garras de um dragão. Ao longo de labirintos intermináveis e repletos de armadilhas, você abre caminho em direção ao esconderijo do lagartão. Todas as vezes que se entra e sai do castelo, o



vorazes. O festival de armadilhas continua ao longo de todas as 26 fases do jogo. Nos momentos mais dramáticos você pode, eventualmente, apelar para flashes de luzes que o levarão a salvo para o canto direito e inferior da tela. Os controles (bastante simplificados) requerem doses maciças de paciência e



DICA: na sala da piscina, ande na direção para onde Dirk olhava quando a cena apareceu

coordenação. O desafio, não chega a assustar. Sobra tempo para gastar, sem necessidade de uma fase de adaptação.

AÇÃO ANIMADA

Os gráficos de *Dragon's Lair* são bem desenhados e fluem com exatidão. Mas, devido às limitações do Sega CD, eles acabaram ficando muito "estourados"

terrível. Por outro lado, a força da animação está no humor - preste bastante atenção ao que acontece com o herói Dirk nas ocasiões em que ele não consegue completar a missão. O som do CD é claro como cristal. A música é comum mas os efeitos sonoros são poderosos.

RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO

Os requisitos para encarar o desafio são

A SALA DO FOGO



DICA: esta sala é traiçoeira. Pule para trás quando o fogo atingir a banquetta...



...e quando o fogo atingir o teto, pressione para baixo e logo em seguida para cima. Isto o deixará próximo à parede do oeste.



Em seguida pressione esquerda para chegar perto da banquetta e sair com segurança



DICA: quando Rei Lizard estiver sobre você, siga o pote de ouro para se safar



Se você morrer, preste muita atenção ao último comando para não repetir o erro



DICA: alguns movimentos são simultâneos. Logo após matar o morcego, passe pela porta



DICA: na sala de Smithy' fique apertando o botão da espada, desvie da bigorna e aperte o botão de espada até sair

nesta versão. Isso se mostra ainda mais evidente nos momentos em que aparece fogo em pontos da tela - as cores sofrem uma perda

paciência, coordenação entre visão e ação e experiência em quebracabeça. Pena que depois de detonar o jogo uma vez, tudo fica previsível.

SEGA CD
Dragon's Lair
ReadySoft

Dirk, o corajoso, está de volta neste animado jogo de desenho interativo. Se você gostou de Time Gal, não viu nada ainda.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	5.0	Intern.

\$59.99
CD
Disponível já
Ação/Aventura

1 jogador
26 salas
Continues



Por Toxic
Tommy

Uma antiga dúvida persiste nos caçadores de monstros: como matar algo que já está morto? Sem desvendar esta xarada você nunca conseguirá escapar da Mansão dos monstros. Alguns dos melhores jogos da 3DO são versões de clássicos de PC.

Escape of Monster Manor não é exceção. Trata-se de uma variante assombrada de Wolfenstein 3D. Só que, ao invés de um castelo, você está numa casa assombrada. No lugar de nazistas, você encara espectros. E a pistola foi substituída por uma arma caça-fantasmas.

DICA: aperte C, A para chamar o mapa e congelar os paranormais



DICA: estude bem o mapa para planejar caminhos de fuga que levam às áreas de power-ups

3DO Escape from Monster Manor (Electronic Arts)

Os jogadores da antiga talvez não curtam essa versão, que deve a seus antecessores. Os não iniciados, porém têm uma grande chance de adorar a novidade.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,5	4,5	5,0	4,5	Interm.

\$59,99 1 Jogador
CD 12 fases
Disponível já 5 locais de save
Terror/Tiro Scrolling para frente



DICA: não perca munição com objetos em movimento sem nenhum significado no jogo

BAIXOU ESPÍRITO NA JOGADA

Espíritos do mal invadem nosso mundo! Tudo porque um talismã mágico foi quebrado em pedaços e espalhados por 12 áreas, dentro, fora, e no subterrâneo da mansão. O seu desafio é encontrar esses



Os monstros estão na casa!

fragmentos. Mas antes terá que enfrentar hordas de fantasmas e demônios.

TÁTICAS ASSOMBROSAS

O jogo é em perspectiva de first person (primeira pessoa), com a visão da sua mão empunhando a arma. Na jornada através dos cômodos sombrios,

você encontra as chaves para abrir as portas. Criaturas etéreas e demônios aparecem quando menos se espera. Portanto, suas chances de sobrevivência dependem de cautela e pontaria. Em cada uma das fases há zonas onde a gangue mortal ataca impiedosamente. Seja rápido ou junte-se a eles no além! As vezes a procura aos fragmentos se torna cansativa: depois de acertar um medonho, ele será banido para sempre, mas você pode se envolver numa lenta e metódica busca sala a sala. Haja paciência!



DICA: atiradores de alto nível conseguem acertar mesmo que o monstro não apareça por inteiro



Uma caveira 3D mesmo - mortinha da silva

TOQUES DO ALÉM

Os controles são efetivos, com uma variedade de toques criativos que o ajudarão a surpreender os fantasmas. Você desliza através do labirinto com facilidade... Para monitorar seus progressos, um botão simples aciona uma tela de checar itens, e o outro botão, o mapa. O recurso de automapping, similar ao do Wolfenstein's, é de ajuda vital. Quando estiver em apuros, apele para L e R para ser transportado em segurança para os cantos dos corredores.

Escape Mon Ma



DICA: atire só de perto com a meleca verde

GRITOS HORRIPILANTES

Os gráficos e sons foram bolados pra gelar a espinha de gamer. Fantasmas que atiram facas, ceifeiros implacáveis e cabeças voadoras... (urghhh). Quem curte o filme Sexta-Feira e outras coisas do gênero, vai adorar este CD. Prepare-se para se esguelar ao se deparar com um close da criatura! O medidor de energia é genial: a pele da mão vai

DICA: o blaster atira de quase qualquer distância



DICA: entre de costas em áreas suspeitas - ou seja, vire 180° e ende para trás. Desta maneira, você pode dar uma rasteira nos monstros que esperam pelos lados

DICA: Quanto mais perto dos pedaços de talismã, menos power-ups. Muitas vezes é melhor fugir do que gastar a energia da arma

embranquecendo na medida em que os monstros acertam você. A parte sonora de Monster Manors não chega a ser tão complexa quanto os gráficos, mas complementam muito bem a ação. A mixagem de gritos, gemidos, e maldições lembra um trem fantasma. Os veteranos não ficarão profundamente impressionados com este estilo de jogo. Mas quem nunca viu este grau de terror na tela vai levar



Verifique a sua situação!



DICA: Blue Reapers precisam ficar marrom para detoná-los

Não é uma morte bonita!



Atire daqui...



...atire dali...



...e acabou!



Sem estes power-ups ninguém sobrevive

um susto. Para aumentar ainda mais esta - agradável? - sensação, recomenda-se apagar todas as luzes antes de começar. AH! E não se esqueça, tranque todas as portas. Com um jogo desse é bom prevenir!



É uma gritaria geral



DICA: Detone as aranhas quando pulam mas cuidado com suas armas de longo alcance

Atividade Paranormal



from...
ster
nor

MUITO GELO E MODE 7

Todas as emoções do hóquei no gelo agora estão a seu alcance com **Stanley Cup**. Só que este não é um simples hóquei. O jogo usa e abusa dos efeitos em Mode 7, o que oferece ângulos de visão bastante originais ao jogador. Você pode escolher entre 26 times dos Estados Unidos, disputar contra o computador ou tirar um racha contra um amigo. Há ainda o campeonato regular ou a melhor de 7. Pegue seus patins e divirta-se.

Stanley Cup



Para honrar a tradição, muitas faltas acontecem



Quando você der pausa no jogo, é possível ativar o replay instantaneamente



DICA: seja o mais rápido que puder nas disputas de posse de "puck". Isso pode representar a sua vitória

NHL STANLEY CUP SNES

3.3

NINTENDO

8 Mega - + de 20 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Esporte - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

O MAIS LEGÍTIMO NBA

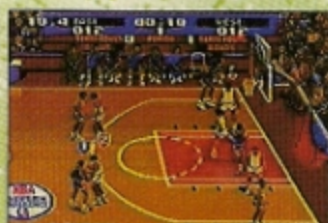
A bola anda em alta, seja no pé ou na mão. A Tecmo, fabricante de jogos que se destaca por seus títulos na área de esportes, lança **NBA Basketball**, com requintes de realismo. Você pode optar pelo All Star Game ou mandar ver na "regular season", o campeonato da NBA. Depois é só arrebentar com enterradas animais de um Pippen. Melhor é difícil!



Nessa visão de quadra inteira você percebe que o jogo procura ser realista: aqui a quadra é do Lakers



Sempre que você faz uma jogada espetacular, aparece uma Demo para comemorar



DICA: quando atacado, deixe um no ataque. Ao tomar a bola tente 3 pontos e aproveite o rebote



DICA: ganhe segundos pedindo tempo logo que recuperar a bola

NBA BASKETBALL MEGA

4.0

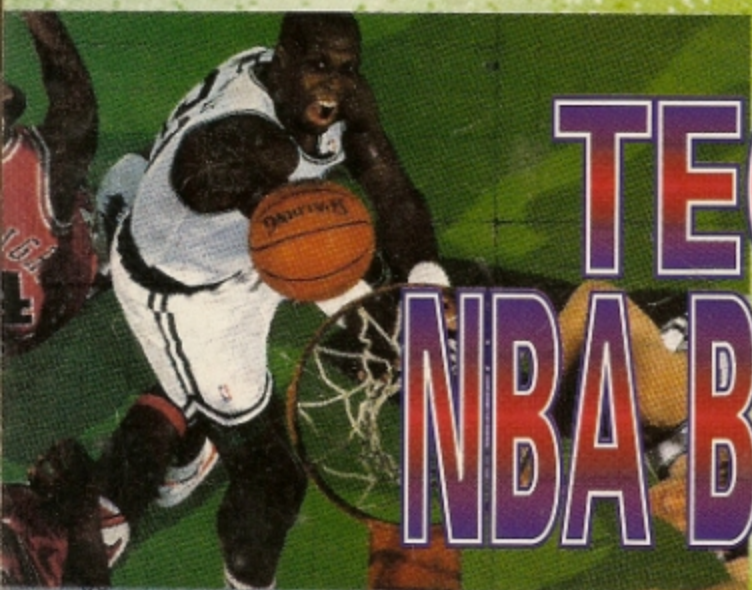
TECMO

8 Mega - 82 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Esporte - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



TECMO NBA BASKETBALL

NIGEL MANSSELL

O MELHOR JOGO DA F-1

O leão Mansell parece não estar satisfeito com o sucesso na Indy e continua arrasando no circo da F-1, pelo menos nos videogames. Depois do sucesso obtido no Super Nes, **Nigel Mansell Championship Challenge** aparece afinal na versão para Mega Drive. O jogo é quase o mesmo, com ligeiras mudanças devido à diferença entre os consoles. Para Mega falta cor e sobra velocidade. A jogabilidade é nota 10. Você adequa seu carro (ajustando relação de marchas, pneus, aerofólio) a uma das 16 pistas que compõe o campeonato. As corridas acontecem sob o sol, com céu nublado ou debaixo de chuva, mas para um verdadeiro campeão não tem tempo ruim.

NIGEL MANSSELL		4.0				
MEGA						
GAMETEK						
8 Mega - 16 Fases						
1 Jogador						
Corrida - Password						
GRÁFICO						
SOM						
DIFICULDADE						
FUN FACTOR						
	1	2	3	4	5	



Existem várias possibilidades de preparar seu carro. O jogo sempre aconselha uma configuração.



Uma maratona que segue o roteiro da Fórmula 1



Se der uma de braço duro, as rodas são espetaculares

4 DICAS PARA O GP BRASIL



Esqueça a configuração recomendada pelo jogo. Esta é a mais eficiente



Fazer essa curva sem usar o breque, só achando o ponto exato de tangência



Quanto menos acionar o freio mais embalo você pode adquirir e chegar a uma espantosa velocidade final

Não desperdice as descidas do trecho final do percurso para chegar a esse tempo



DICA: quando você chega perto do líder, uma seta vermelha indica a aproximação



O próprio Mansell se encarrega de dar dicas preciosas para seu desempenho



DICA: para conseguir cruzar a linha de chegada, não bata muito e poupe seus pneus ao máximo



MORTAL KOMBAT



Por **Baby Betinho**

Aqui, na nova **Supergamepower**, o negócio é sério. Na minha seção Golpe Final a garotada que não amacia vai achar o que há de mais quente em jogos de luta. Nesta edição temos combinações especiais de **Mortal Kombat** para arcade, SNes e Mega Drive. Prepare os punhos e hasta la vista!



SCORPION

DOIS PRA CÁ UM PRA LÁ (VALSA DE SCORPION)



Seja cavalheiro: convide seu parceiro com um arpão



Quando ele se aproximar mostre afeição com 2 socos altos



Mostre persistência e repita a gentileza com outro arpão



Para não perder o passo, finalize a contradança com um uppercut

SCORPION - ASCENDENTE NA LUA



A carta astrológica indica um dia positivo para 2 socos altos



No amor, não seja bonzinho: acerte logo uma rasteira



Às vezes é melhor mandar certas amizades para longe: dê um upper



Para atingir a paz interior, complete com uma voadora

SUB ZERO

URV (OU O KOMBO DO ECONOMISTA)



Primeiro trate de dar uma rasteira nos especuladores



Um uppercut é a medida mais eficaz para sabotadores



Num bom plano econômico não poderia faltar o congelamento



E, como pensa todo economista que se preze, dê um jeito no salário

KOMBO DE FADAS



Era uma vez um estranho ninja com a estranha mania de dar 2 socos altos



Não satisfeito, aplicava um slide para viver feliz para sempre



KANO

KOMBO DO ENKANADOR



Desparafuse o adversário do solo com uma rasteira bem dada



Para desentupir as idéias do sujeito, dê um soco médio tipo conserta TV



Para desenkanar de vez, mande uma bolinha roto-rooter



KANO VAI ÀS COMPRAS



A pechincha faz parte do dia a dia desse consumidor: uma voadora seguida de soco para sensibilizar o vendedor



Quando o comerciante não entende os apelos de Kano, este é mais rápido e dá a facada primeiro

RAYDEN

TERAPIA DE CHOQUE



Rayden é um sujeito radical: usa voadora para acabar com conflitos



Certos casos acabam merecendo a dureza de um torpedeiro



Mas sua profilaxia predileta é um bom tratamento de choque

TERAPIA DE CHOQUE 2 - A MISSÃO



Para eliminar desajustes de uma vez Raiden aconselha uma rasteira



Às vezes é preciso tirar os pés do chão com o sempre eficiente upper



E, para cair na real, o remédio é o velho e bom choque 220 V

SONYA

ONDA DE AZAR



Certas mulheres podem arrasar a vida de um homem numa onda



Elas são capazes de ficar de ponta cabeça para conseguir o que querem

CAGE

KEIJO PARMESÃO



Contra o chulé de um parmesão é melhor se defender rápido



Depois, trate de ralar o sujeito com um poderoso upper

LIU KANG

PÉ PRA TODA OBRA



Uma joelhada manda o cara pro ar

ONDE HÁ FOGO, HÁ FUMAÇA



Faça o adversário engolir fogo



A voadora manda o cara pro chão



E dê uma de bombeiro com o flying kick



O Flying Kick coloca o cara em seu devido lugar





Por **Baby Betinho**

Grande título!

Arrisco afirmar que é o melhor lançamento da estação para o Master System. De uma certa maneira, **Masters of Combat** é mais completo que a própria versão do conceituadíssimo **Mortal Kombat**. Fighting game rápido, com movimentação de tela fluente e sem apresentar problemas de sprite. São quatro lutadores, cada qual com sua técnica de luta. Os golpes especiais variam de seis (Hayate) a três (Wing Berger), mas há um equilíbrio correto entre eles. Todos possuem magias diferentes, com movimentos fatais que tiram grande parte da energia do oponente. O controle é simples, o que facilita o acionamento dos golpes. Não falta absolutamente nada! Até mesmo os bonus stages (quebrar tratores) são legais. Recomendo e assino embaixo. A história se passa na primeira década do século XXI. O prefeito de uma cidadezinha do interior de New Jersey organiza um torneio entre os melhores lutadores do mundo. Hayate, Gonzales, Highvolt Man e Wingberger lutam até a morte na disputa de um prêmio espetacular. O que será que espera o vencedor?



BÔNUS



Apesar de ser para 8 bits, o jogo não esqueceu de incluir fases bônus. Destrua o trator



Apesar de ter apenas um botão de ataque, diferentes variações são possíveis com o uso do direcional



Wing Berger (de verde) é um fiel discípulo de Dhalsim



DICA: enfrente magias altas agachado e contra-ataque

GOLPES DE MASTERS

HAYATE



Shurikens
↵ ou ↵ ↵ ↵ + 1



Dragão Voador
↵ ↵ + 1



Arrastão Ninja
↵ ↵ + 1



Sequência de Socos
1 repetidamente



FATAL: Corte de Katana
↵ ↵ ↵ + 1

GONZALEZ



Onda de Fogo
↵ ↵ + 1



Arrastão da Pesada
1 repetidamente



Gordão Voador
↵ ↵ + 1



FATAL: Voadora Tonelada
↵ ↵ ↵ + 1

HIGHVOLT MAN



Onda Alta
↵ ↵ + 1



Onda Baixa
↵ ↵ + 1



Bicicleta
↵ ↵ + 1



FATAL: Soco 1000
Volts
↵ ↵ ↵ + 1

WING BERGER



Parafuso
↵ ↵ + 1



Voadora Inversa
↵ ↵ + 1



FATAL: Tiro de Bazuca
↵ ↵ ↵ + 1

COMANDOS GERAIS



Botão 1 - ataque (usado com o direcional obtêm-se vários golpes)
Botão 2 - pulo (se colocar para os lados, obtêm-se uma corrida; nas diagonais inferiores, corrida agachado)
Durante o salto e no canto da tela, 2 - impulso na parede (somente Hayate e HighVolt Man)
De perto, coloque Frente ou Trás + 1 - arremesso



Veja o mapa e o oponente



Mesmos personagens? No problem!

MASTERS OF
COMBAT
MASTER

3.8

TEC TOY

2 Mega - N/D

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

TINY TOON



Calamity Coyote persegue Little Beeper no cenário do Velho Oeste. Apenas uma das opções que o cart possui



Buster Bunny e Furrball aprontam das suas na cidade. O limite de cada cartoon são mais de 4000 frames ou 8 minutos de duração



Por **Marcelo Kamikaze**

Cartoon Workshop

é a sua grande oportunidade de se consagrar como um diretor de animação. A Konami assina esse jogo em que você escolhe os cenários, o elenco, a movimentação em tela e ainda pode adicionar efeitos especiais/sonoros, textos, trilha musical e abracadabra - um desenho digno de Hanna Barbera! As más línguas chegam a dizer que o próprio Spielberg começou dessa maneira. Para imortalizar sua obra-prima é recomendável a gravação da história no videocassete. O jogo é de fácil compreensão. Além disso, vem acompanhado de um supermanual que explica tudo, tintim por tintim, sobre os controles. Funciona como



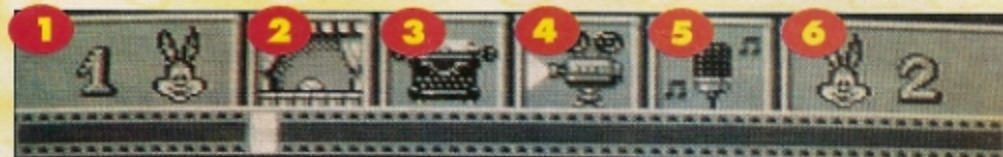
(1) ATOR 1: neste ícone, você escolhe 1 entre os 6 atores e seus movimentos



(2) CENÁRIO: faroeste, universidade e castelo mal-assombrado são alguns dos cenários à sua disposição



(3) EDITOR DE TEXTO: opte entre falas que o jogo oferece ou edite seu próprio texto



(4) MESA DE EDIÇÃO: aqui você determina como vai se desenrolar a ação de sua animação



(5) MESA DE SOM: existem três tipos de som à sua escolha: batida, música e FX ou efeitos especiais



(6) ATOR 2: são 5 opções para a escolha do coadjuvante. O jogo não permite usar o mesmo personagem

**CARTOON
WORKSHOP**
NES

4.0

KONAMI

2 Mega - N/D

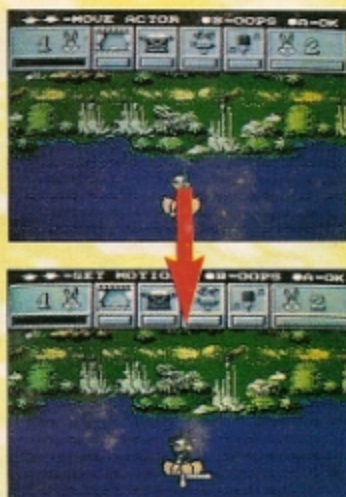
1 Jogador

Educativo -

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



uma mesa de edição, com seis ferramentas disponíveis: duas para escolha de personagens, uma para trilha sonora, uma para cenários, gerador de caracteres (ou editor de texto) e a câmera. No elenco, os astros da Tiny Toon - Buster Bunny, Pluck Duck, Little Bepper Babs, Fuzzball e Callamity Coyote. O inimigo é o já internacional Montana Max. As animações podem chegar até a 8 minutos de duração. Luzes, câmera, ação! Breve nas melhores telas da cidade. Já na sua locadora.



Primeiro você determina o ponto de partida do personagem na tela. Em seguida, defina o movimento e a direção a ser tomada por Pluck Duck



A HORA DA IMAGINAÇÃO



Buster Bunny desce as escadas da universidade...



Pluck Duck se refresca em pleno oceano...



Callamity Coyote testando sua última invenção no gelo...



Pluck Duck corta os céus. Agora é a sua vez. Crie sua história!

IMPORT & EXPORT

HORÁRIO DE ATENDIMENTO DAS 9:00 ÀS 17:30

- ★ MOUNTAIN BIKES
- ★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
- ★ CALCULADORAS
- ★ BRINQUEDOS
- ★ VIDEOS
- ★ SOM

PEÇA NOSSA
TABELA

VOCÊ
COMPRA,
VOCÊ
RECEBE

TEL/FAX:
(0152) 33.9715

SUPER NINTENDO · SEGA · PC · CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

JAGUAR (ATARI) 64 BITS

Bevor Mac Fur
Dino Dune
Raiden
Total Eclipse

3DO (PANASONIC) 32 BITS

Dragons Lair
Mad Dog Mac Cree
Total Eclipse
Monster Manor

SUPER NES ORIG. 16 BITS

Aladin
Actraiser II
Alien X Predator
Art of Fighting
Battle Cars
Battletoads X Double Dragon
Bubsy

Dig e Spike Volley Ball
Clay Fighter
Champion Chip Pool
Caesars Palace
Cool Spot 7 Up
Dracula

Dr. Franken
Fatal Fury I
Final Fighter II

Goof Troop
Jurassic Park
Lamborghini

Lester Unlikely
NBA Jam
NFL 94

NFL Football
Nigel Mansel
Mystical Quest

Mario is Missing
Mario Paint
Mortal Kombat

Mario Kart
Mega Man X
Out Of This World

Utopia (RPG)
Pelladian Quest (RPG)
Pink Panther

Rock'n Roll Racing
Run Saber
Ridick Bowe Box

Street Fighter II Turbo
Secret Of Mana (RPG)
Shadow Run (RPG)

S. Mario All Star
Side Pocket
Star Wars II

Super Turian

Total Carnage
Turtles IV TRM
Taz Mania

The 7 Saga (RPG)

Top Gear II
Tom e Jerry
Terminator II (Arcade)

Time Slip

Wizard of Oz
World Heroes
Volley

SEGA GENESIS ORIG. 16 BITS

Aladin
Battletoads X Double Dragon
Dracula

Fifa Soccer
Family Adams
Havoc

Hopkey NHL
Jungle Strike
John Madden 94

Lethal Enforcers C/Pistola
Landstalker (RPG)
Greatest Heavy Weight

Mortal Kombat
NBA All Star Challenge
Nigel Mansel

Road Rush II
Street of Rage II
Sonic Spinball

Tiny Toon
T.M.N.T., Turtles Fighter
Davis Cup Tennis

Pele Soccer
Shinobi III
Street Fighter (Champion Edit)

Toe Jam e Earl II
The Simpsons Bart Nightmare
Virtual Pimball

Zombi

SEGA CD ORIGINALS

Bill Walsh Football
Batman Returns
Ground Zero Texas

Mad Dog Mac Cree

Chuck Rock II

Lethal Enforcers C/Pistola
Jurassic Park
Rage

Terminator

Sonic III
Silphed
NHL 94

NEO GEO 24 BITS

Spin Master
World Heroes
Saffron Shadow

CONSOLES

Sega Genesis Econômico
Sega Genesis CD II
Neo Geo (série Ouro)

Neo Geo (série Prata)
3 DO Panasonic (NTSC)
Super Nintendo Econômico

Super Nintendo Completo
Jaguar Atari (NTSC)

ACESSÓRIOS

Adap. p/S. Famicom/S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo C/Fita
Bazuka S. Nintendo S/Fita

Baloon
Control Super Nintendo
Control S. Nintendo Turbo

Control S. Nint. Prog. Orig.
Control 6 Mega Orig.
Control Sem Fio S. Nes

Estejo para Carlucho
Fonte p/Mega
Fonte p/S. Nintendo

PLASTIMODELISMO
(KITS TAMIYA)

Mitsubishi Pajero 92 Pais 1/24
Mitsubishi Montecarlo 1/24
Peugeot 205 Turbo 16 1/24

Toyota Land Cruiser 1/24
Honda Civic 1/24
Honda NSX 1/24

Ferrari 40 1/24
Toyota Celica GT Four 1/24
F1 Ferrari 189 F 1/24

F1 Benetton B 192 1/24
F1 Jordan 191 1/24
F1 Licher JS 11 1/24

AEROMODELISMO R. CONTROL

Futaba Attack-4-AM
Futaba Conquest-6-FM

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE



Por **Baby Betinho**

A Capcom continua a todo vapor. Mal nos acostumamos com **Super Street Fighter II** e uma nova versão está saindo do forno. A máquina será a sensação da AOU Show, a feira de arcade do Japão. São 4 as mudanças básicas:

- 1- A velocidade aumentou para o nível de **SF II' Turbo**. Quando surgiu **SSF II** muitos reclamaram da velocidade, que voltou à época de **Champion Edition**. Parece que o pessoal se acostumou com a velocidade Turbo.

- 2- Foi criada a **Super Combo Gauge**, um medidor que se enche quando se empregam golpes especiais (não é preciso acertar, basta usar), e quando o medidor estiver cheio (a palavra **SUPER** irá acender), digite o comando



A velocidade foi elevada ao nível da versão Turbo. Portanto, tome cuidado. Qualquer vacilo pode significar uma vergonhosa derrota

específico e desfira uma super golpe capaz de devastar o oponente.

- 3- Os 16 personagens ficaram mais fortes. Muitos ganharam golpes novos, especiais ou não.
- 4- Segundo a **GamePro**, existiria mais um personagem secreto denominado Gouki Long. A Capcom nem confirma nem nega. Resta esperar. E há mais alguns detalhes. Ao lado do nome dos personagens, nas cenas de luta, aparecem os rostos. Quando você derrota um cara com um golpe especial surge um flash que destaca o momento. É, a streetmania está longe de acabar.



Os 16 personagens estão de volta na nova versão. Será que esse número é o real, ou há alguma surpresa para os fighters?



Segundo **Gamepro** há surpresas: Gouki Long, novo lutador

O Super Combo de Chun Li é o **Sen Retsu Kyaku**. São chutes múltiplos que deixam um rastro de sombras na tela



Fei Long pode desferir o **Rekka Shinken**, muito superior que seu golpe especial, o **Rekka Ken**





A maior mudança da nova versão são os Super Combos. Todos golpes devastadores capazes de reverter qualquer situação. Basta ficar de olho na nova barra de energia, que aumenta com os golpes especiais...



...conforme você pode ver em laranja, na parte inferior esquerda da tela. Outra novidade são as caras dos personagens, que surgem ao lado dos nomes na tela

LUZES NA PANCADA

Outra inovação da Capcom é esse flash que aparece sempre que um dos lutadores consegue finalizar a luta com um golpe especial. Quando é

você o autor da proeza, tudo é legal. Caso contrário é puro vexame



O Super Combo de Balrog é uma versão envenenada do Izuna Drop. Verdadeiro abraço de tamanduá. Em pleno ar!



O vôo sumô de Honda, que já era poderoso se tornou fulminante. É melhor sair da frente, senão...



OS GOLPES: MAIS E MELHORES

Os golpes de todos os personagens sofreram mudanças. O objetivo da Capcom é o de sempre, promover maior equilíbrio entre os lutadores. Alguns foram premiados com arremessos, outros com golpes normais e há até aqueles que ganharam golpes especiais



Yoga Blast: novo especial de Dhalsim é uma brasa, mora?



A tela inicial também foi renovada. A Capcom apostou alto nos detalhes e espera colher frutos com isso

SUPER STREET FIGHTER II X
ARCADE

4.8

CAPCOM

N/D - 16 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Os robôs de Dr. Wily estão atrás de Mega Man. O Dr. Ligth criou uma máquina que produz itens de força para o herói. Mas a matéria-prima deles, os P Chips, devem ser colhidos e levados ao laboratório. 3 amigos o ajudam: Rush, Protoman e Flip Top. Side-scrolling de primeira!



Muito trabalho para o herói

MEGA MAN
WORLD 4
G BOY

3.8

CAPCOM

4 Mega - 12 Fases

1 Jogador

Ação - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



As luzes acendem e apagam

G
A
M
E

B
O
Y



G
A
M
E

G
E
A
R

Você é o Papalégua e tem que escapar de Wile E. Coyote. Correndo (voando!) contra o tempo pelo deserto side-scrolling, você encontra todo o tipo de obstáculos. Há estrelas que aumentam a duração da fase e a comida para pássaros que resgata o seu nível de energia. Os gráficos são ótimos.



O coyote faz várias aparições de surpresa



Um mapinha para você não se perder na longa jornada



O deserto não será o mesmo



Muita velocidade

DESERT
SPEEDTRAP
G GEAR

3.3

SEGA

2 Mega - 12 Fases

1 Jogador

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

SNES

ACTRAISER

38 VIDAS



Use a password: MFMJ TVSY FVPX. Ela lhe dará 38 vidas. É um artifício mais necessário já que no último estágio você enfrenta todos os chefes do jogo.

MEGA

ALADDIN

COMECE DE ONDE QUISER



Pause e use a sequência que lembra o abracadabra: ABBA, ABBA. Sacou?

MODO DEBUG

Durante a exibição da tela título, pressione o código: A e C quatro vezes, B quatro vezes.

MEGA

TAZMANIA

3 DICAS DO DIABO



Aperte A, B, C e Start no controle 2. Faça o mesmo no controle 1. No decorrer da ação, pause, aperte B e despause, para adquirir a invencibilidade. Pause novamente e aperte C. Escolha a sua fase entre os números 0 a 18. Aperte A, B e C simultaneamente e passe para a fase seguinte.



MEGA

DIVINE SEALING

PASSE DE FASE



Para passar direto pelas fases, pause durante o jogo, aperte ABC ao mesmo tempo. Para entrar mais facilmente, segure o Start e ABC.

MEGA

TURTLES

GOLPES SECRETOS



Estão aí os golpes secretos do **Turtles**, direto da Cia. Para acioná-los basta fazer os comandos abaixo enquanto sua energia estiver abaixando e piscando.

Personagem	Comando	Dano
Leonardo	←→↓↘ + C	50%
Michelangelo	→←↘↓ + C	50%
Donatello	→←↘↓ + C	50%
Raphael	←→↓↘ + C	50%
Casey Jones	→←→ + C (perto)	35%
Ray Fillet	←→↓↘ + C	50%
April O'Neil	←↘↓↘ + C (perto)	35%
Sysiphus	←→↓↘ + C	50%

Estes golpes são válidos quando seu personagem está à esquerda



SUPER GP DICAS

SNES

NBA JAM

SUPER DEFESA



Na tela "Tonight's Match-Up", aperte 5 vezes qualquer botão. No 5º toque, continue pressionando e segure o botão até a tela sumir. Quando o jogo começar, sua defesa estará "impossível"!

NES

BATTLETOADS & D. DRAGONS

5 VIDAS



Escolha o seu personagem. Segure ↑, A e B, ao mesmo tempo. Pressione Start para finalmente começar com cinco vidas.

SNES

SUPER EMPIRE

TODAS AS PASSWORDS



Fase 1

Easy - WDWDWB
Brave - TCCPSJ
Jedi - FHPSMN

Fase 2

Easy - CSPTNP
Brave - SSFJNP
Jedi - CCTLFR

Fase 3

Easy - NSRSCL
Brave - NLBJJF
Jedi - MDWNDF

Fase 4

Easy - WFBTJB
Brave - JRWNPL
Jedi - THNTLR

Fase 5

Easy - BHRDHL
Brave - DGBDPL
Jedi - LQYSCH

Fase 6

Easy - HMGWJ
Brave - RCWJMF
Jedi - GQTVDD

Fase 7

Easy - LDGLTJ

Brave - JRGRTD
Jedi - PNFDHJ

Fase 8

Easy - LLJFBG
Brave - MDBNMR
Jedi - SCWWFZ

Fase 9

Easy - WLJWDN
Brave - HDPLPL
Jedi - LFHWVB

Fase 10

Easy - WBWHWR
Brave - GTLCNP
Jedi - RBHNF

Fase 11

Easy - NCCGSP
Brave - WWBGHF
Jedi - KCDFZK

Fase 12

Easy - GLTTDJ
Brave - PGBNBH
Jedi - KCCVGJ

Fase 13

Easy - GJBHNF
Brave - TNPSPL

Jedi - RBQRWS

Fase 14

Easy - MCDGRJ
Brave - DLPMDM
Jedi - QBTXX

Fase 15

Easy - PGPNGM
Brave - SHRBLW
Jedi - ZGLKDV

Fase 16

Easy - NGMSJB
Brave - LNPNN
Jedi - VVDQXC

Fase 17

Easy - RLMSWJ
Brave - FSFMSR
Jedi - FGTTVV

Fase 18

Easy - MBRCGB
Brave - FCPDPC
Jedi - YDHBQT

Fase 19

Easy - SWPMSS
Brave - HPLSHJ
Jedi - TNHJSK

SEGA CD

CLIFFRANGER

COMECE COM 99 VIDAS

Aguarde a tela título aparecer. No controle 2, pressione: C, B, A, ↑↓↔ e Start. Você irá diretamente para o cenário snowboard race. Para conquistar as 99 vidas, basta retornar para a tela título e, no controle 2, pressionar a sequência: ↑→, C, B e A.

MASTER

BOMBER RAID

MACETE DE ARRASAR

Use o esquadrão 2 nos níveis 1 e 2. O esquadrão 1 nos níveis 3 e 4. E no nível 5 empregue os dois.

SEGA CD

BLACK HOLE ASSALT

SUPER DICAS



Na listagem "Enter Name", coloque os nomes abaixo e jogue na operação BHA. **Bignet** - durante a luta, aperte Start no controle 2 e mate o adversário. **AZY** - aciona um estágio secreto chamado "Black Ball Assault".

SEGA CD

ECCO THE DOLPHIN

DEBUG MODE



Em Ecco The Dolphin há um Menu Debug escondido. Comece o jogo normalmente e pause quando Ecco estiver olhando para você. Pressione →, B, C, B, C, ↓, C e ↑. Um menu chamado "The Dolphin" irá aparecer. Sirva-se a vontade!



3DO**CRASH'N BURN****GRANA EXTRA**

Quer começar com 2000 doletas? Antes da Tournament Race, finalize no time Bonus. Depois, no Auto Shop, selecione Race à direita. Começando a corrida, aperte Start e selecione o Quit. Deixe a máquina funcionando, mas comece o jogo novamente.

G. GEAR**STREETS OF RAGE 2****SELEÇÃO DE FASES E INVENCIBILIDADE**

Aqui, um truque que o tornará invencível e que possibilitará o começo em qualquer fase do jogo. Primeiro passo é ir à tela de opções e ativar o Sound Test. Daí, selecione o número 11. Pressione simultaneamente os botões 1 e 2. Duas novas



opções irão surgir (Damage e Start Stage). Agora já é possível começar em qualquer fase com invencibilidade.

**SNES****THE REN & STIMPY SHOW****SOUND TEST**

No começo de Veediots pressione R e L e consiga ouvir todas as músicas do jogo.

MEGA**MIG 29****SUPER PASSWORD**

Este código dá acesso a todas as missões, incluindo a Iron Hand e White Pegasus: WEXBJOISGIITES.



★ COMPRA
★ VENDA
★ TROCA
★ LOCAÇÃO

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE
US\$ 8,00

SUPER NES
US\$ 12,00

NINTENDO
US\$ 6,00

**TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA
LISTA DE PREÇOS**

**AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669**

SUPER GP DICAS

MEGA

VIGILANTE

SELEÇÃO DE FASE



Direcione na diagonal para cima à esquerda e aperte o botão de tiro. Com esse comando você consegue selecionar a sua fase.

MEGA

M-1 ABRAMS BATTLE TANK

INVENCIBILIDADE

Durante a exibição da tela de apresentação, execute a seguinte sequência no controle 1: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B e C. Agora você se tornou invencível, não vá nos decepcionar, OK?

SNES

R-TYPE III

STAGE SELECT



Durante a tela de continue, aperte R 10 vezes. Em seguida aperte L na quantidade de vezes correspondente à fase desejada e dê Start. Por exemplo, se quiser ir para a quinta fase aperte L 5 vezes.

SNES

EQUINOX (SOLSTICE II)

ENERGIA INFINITA

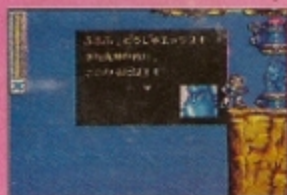


Na tela título (quando estiver escrito "press start") use a sequência: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L e R. A tela vai mudar de cor e dessa maneira você não perderá energia quando morrer.

SNES

MEGAMAN X

RADOUKEN



Complete todos os power ups. Se quiser use a password 3676 4667 5148. Na fase de Armored Armadillo e antes da sala do mestre, pegue a energia em cima do penhasco. Dê um escape e repita 5 vezes. Na 5ª vez surge uma cápsula. Você pode usar o Radouken. O comando é óbvio ↓↘→ + tiro para soltar para a direita. O Radouken só sai com energia no máximo.

SNES

TAZMANIA

COMECE DE ONDE QUISER



Na tela título pressione select. Surge um menu de opções. Pressione os botões nessa ordem: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, L e R. Eureka, você ganhou uma opção para selecionar os estágios.

MEGA

CASTLEVANIA

PARA PROFISSIONAIS



Você achou o jogo muito fácil e ele não se mostra à altura de suas habilidades, não é verdade? Sem problemas, basta utilizar o famoso código da Konami (↑↑↑↓↓↓←→←→ B e A). Divirta-se (ou sofra) no nível Expert.



JAGUAR**CYBERMORPH****PASSWORDS**

Fase 1:

1008

Fase 2:

1328

Fase 3:

9325

Fase 4:

9226

Fase 5:

3444

Com o código **6009** você vai para 4 fases que se assemelham a Saturn.

MASTER**CHOP LIFTER****TELA ESPECIAL
SELEÇÃO DE FASE**

Pressione a sequência **↑↓←→** durante a exibição da tela título para conseguir acesso a uma tela especial. Repita mais uma vez os movimentos e encontre a seleção de fase. Bico, não? Agora cabe a você detonar no helicóptero mais manjado do videogame.

MEGA**X-MEN****ENCHER A VIDA, O PODER
MUTANTE E A SELEÇÃO DE FASES**

Na tela de apresentação pressione no controle 1: **↓**, **A**, **C** e **Start**. No momento em que aparecer a cara de Magneto, aperte **Start** e escolha a dificuldade e o número de jogadores. Escolha as fases na Danger Room à direita, onde aparecem os personagens. Pause durante o jogo e preencha a vida e o poder mutante.

**ADESIVOS****COPA 94**

Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas

**CR\$ 900,00****VEJA COMO É FÁCIL.**

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313-000
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

MACK COLOR

(011) 941-4499

Empresa oficial **WorldCup USA94™** para etiquetas adesivas

SNES

PINK GOES TO HOLLYWOOD

PULANDO DE FASE



A fase está muito difícil? Então basta pressionar os botões Start + Select e pular para a próxima fase. Essa é mais fácil do que andar para frente.

SNES

SUPER PUTTY

VIDAS INFINITAS



Para ganhar vidas à vontade nesse jogo, utilize-se desse fácil truque. Pause o jogo durante qualquer fase e digite a seguinte senha no controle 1: R, A, L, L e Y. Você logo vai perceber um sinal na tela confirmando se o truque deu certo. Agora basta aproveitar e se dar bem até o final do jogo.

SNES

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

TARTARUGAS NINJAS ENVENENADAS

TMNT - Tournament Fighters - já era bom. Agora, graças às **Super GP Dicas**, vai ficar melhor ainda. Todas as dicas deverão ser acionadas durante a tela título e no controle 2. Caso a dica seja feita corretamente, um som característico indicará a entrada do código. Boas lutas e muitas pizzas!

10 CRÉDITOS



Para que você consiga obter os 10 créditos basta digitar: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X. No momento em que retornar à tela de opções, programe seus créditos para 10.

3ª VELOCIDADE



Se você está entre os apressadinhos que consideram Hi Speed 1 e 2 pura conversa de tartarugas, pressione a sequência ↑↑↓↓↔↔↔↔ B e A para poder acionar a velocidade Hi Speed 3. Agora é só ver se você é bom mesmo.

STORY MODE



Adquirir poder extra no Story Battle é mais fácil do que bater o recorde de pedaços de pizza comidos pelo Donatello: ↑↔↓↔, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X. Você ganhará a barra verde. Quando ela estiver cheia você poderá usar o movimento especial, mas apenas no modo Tournament.

CENÁRIOS EXTRAS



Para conseguir usar o cenário dos mestres basta pressionar L, R, L, R, L, R e A. Agora no VS Battle notará que existem dois cenários a mais: o de Rat King e Karai. E a dica dos mestres, cadê? Calma...

USE OS MESTRES



Até a *Electronic Gaming Monthly*, que não é nenhuma **Gamepro**, andava atrás desta dica. Use X, ↑, Y, ↔, B, ↓, A,

→, X e ↑. Entre no VS Battle e detone com os chefes Rat King e Karai. Os golpes: **Rat King:** 360° + soco, dá quebra-costa giratório. **Karai:** s. forte + c. forte - soco múltiplo no ar. S. fraco + c. fraco - agarra no ar.

SNES

SOCCER KID

O SHOW DE INVENCIBILIDADE



Durante a exibição da tela título utilize a sequência B, A, R, R, A e L. Caso a tela comece a mostrar zooms significa que a dica entrou. Agora é só aproveitar e barbarizar no domínio da bola e detonar os adversários.

SNES

BATTLE MASTER

USE O ZENO



Em primeiro lugar, entre no VS Mode. Em seguida, usando o controle 1, turbine os botões A, X, L e R. Agora é só apertar simultaneamente os botões que você acabou de turbinar.



Depois de empregar esse procedimento, o temível Zeno (o último chefe) irá aparecer no centro. Agora é só aproveitar e detonar e rolar.



Golpes de Zeno:

Zeno Smasher
→←↓↘ + soco
Zeno Blade
↓↘ + chute
Atomic Phobos
(c) ← + soco
Meteor Crash
↔↘↙ + chute
Illusion Kick
↔↔ + chute

ESCOLHA AS CORES



Na hora de determinar os personagens, faça-os com Start, ou B, ou L+Start ou L+B. Cada combinação vai resultar numa cor diferente.

TURBO

Na tela título, aperte Select e escolha a velocidade.

GAME SHOPPING

SÃO CAETANO DO SUL

Splásh Video

LOCAÇÃO E VENDA

• MASTER SYSTEM • SEGA CD
• NINTENDO • MEGA DRIVE
• SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401 - S. CAETANO
SÃO PAULO - TEL.: 744 4799

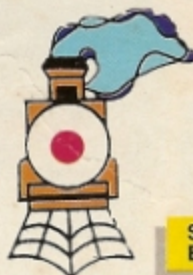
CURITIBA



Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
• GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR



BORIS & TOYS ELECTR.

CONCERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phantom System. Televisores Importados.

ORÇAMENTO GRATUITO

HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs.
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING
ELDORADO

Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial

SUPERGAMEPOWER

A REVISTA DEFINITIVA DE GAMES

No estilo de **Final Fight**, **Rushing Beat** chega ao terceiro da série. Os elementos que fizeram o sucesso dos jogos anteriores continuam presentes. Mas a originalidade não foi esquecida. Se um dos lutadores apanha demais, se enerva e se torna mais poderoso. Nos Estados Unidos, o jogo foi batizado de **Peace Keepers**. As diferenças não ficam só no nome. Os gráficos das magias são diferentes. Aqui, detonamos para você, passo a passo, a versão japonesa. Mais uma da **Super GP!**

DETONADO



FASE 1



DICA: atire os inimigos sobre as minas e se livre dos dois



DICA: destrua os barris. Dentro há armas e energia a sua espera



Nos mestres abuse dos ataques especiais e magias



DICA: entre no prédio, mate os inimigos, volte e encontre Bild



DICA: descole itens nos caixotes. Aqui há 2 caminhos, com mestres diferentes. Super GP foi por cima

FASE 2



DICA: se tiver muita energia, pegue a caixa e encare os inimigos com ela na mão. Não deixe-a cair



DICA: aqui, limpe a área...



ノートン
なぜ、あんたが...?
...volte uma sala e desça. Você vai encontrar Norton, que fará parte de seu grupo daqui em diante



紙人兵メタルフレームを
Cuidado com o cara, ele vira bicho



Não tente agarrar esse sujeito. Ele pode responder com facadas

FASE 3



DICA: não arremesse o gordão, ele pode espremer-lo



DICA: use o chão eletrificado para um tratamento de choque



DICA: quando ficar nervoso arrepie o máximo de inimigos



DICA: as armas também podem ser arremessadas



Não se assuste com a feiura do bichão mas não dê moleza



DICA: use os especiais e mande bomba se estiver em apuros

FASE 4



DICA: vasculhe tudo para não deixar passar nenhum caixote



Com uma arma na mão você poupa esforços



DICA: quando der, use arremessos especiais. Eles tiram mais energia



Seu inimigo final aparece de vez em quando e escapa



DICA: abuse dos especiais para detonar os computadores em 15 s.



Não se preocupe se não conseguir. O jogo ainda não acabou



SUPER GP DICA: nesse ponto, fique diante dessa porta...



...e você recupera suas energias como num passe de mágica



SUPER GP DICA: ligue o jogo com os botões L, R e A do controle 1 pressionados. Assim você terá 6 aliados desde o início



OS COMANDOS

Y - Ataque
Y+B - Golpe Forte
2 vezes no direcional - Corrida
B - Pulo (alguns pulam 2 vezes)
A - Golpe Especial (gasta energia)
X - Lança a arma ou faz pose
L ou R - Defesa



Para o arremesso especial, agarre e acione ←↓↘→+Y



X e depois A. Você só dispõe de 2 magias por continue



Dick vira fera: com pouca energia, acione R, ↓↘→+X

RUSHING BEAT

DETONADO

FASE 5



A partir dessa fase a coisa complica um pouco: os inimigos aumentam em número e chatice



DICA: sempre que houver muitos inimigos, arremesse-os para onde houver mais gente



DICA: Se você estiver em perigo use o golpe forte ou a rasteira (corrida + Y). Derruba todo mundo



No perigo, use o ataque especial: os danos serão menores



Atenda a garotinha e encare os irmãos "luta livre"



Agarrá-los é um convite a levar uma surra inesquecível



Magias, ataques especiais e sorte: essa é a receita aqui

FASE 6



DICA: não caia na lábia desse cara e mande ver



DICA: evite os ataques do helicóptero lutando nos cantos



DICA: nem pense em fugir ao ataque trivial. Trate de cercá-los num canto e desça o braço



Não se deixe surpreender por certos ataques



DICA: se você eliminar o primeiro inimigo da fase, surge esse cara que abre as portas para que se veja o final verdadeiro do jogo

UM MODO A 8 MÃOS



Escolha os lutadores, o tipo de ringue, os itens e lute

Se agarrar o inimigo, aperte X e jogue-o contra as cordas



DICA: para encarar os irmãos "luta livre", o melhor é juntar os dois num canto e mandar ver, senão você se expõe a combinações de ataque

FASE 7



Agarre esses robôs por trás e use o arremesso especial



Esses caras são chatos mesmo, destrua-os o mais rápido possível



Não pegue os ninjas de frente: vá matando pelos lados



Coloque estes inimigos num canto e mande bala



DICA: estes ninja são muito velozes. Procure se movimentar e agarrá-los para dar uma sequência de golpes em seguida. É o melhor jeito



DICA: use as magias apenas quando os dois ninjas estiverem na tela. Caso contrário, você vai queimar sua energia para matar apenas um

FASE 8



Muitos inimigos vão aparecer nesta subida



DICA: não fique na mesma linha que eles para não levar bala



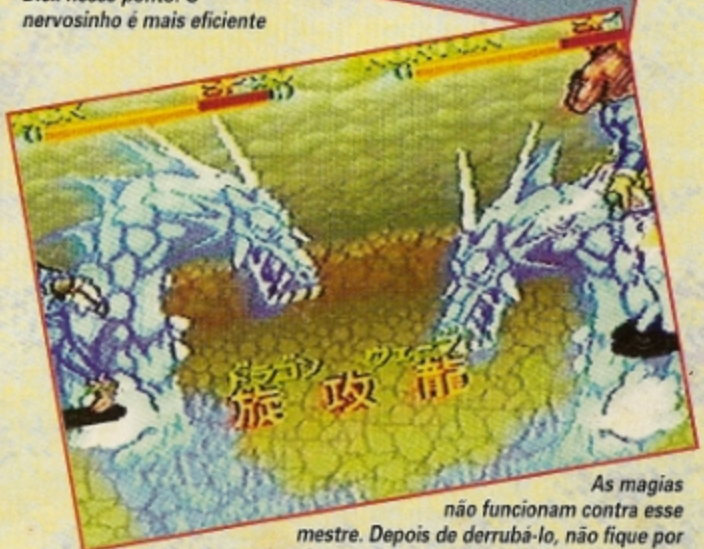
DICA: quebre o vaso e pegue os itens - eles vão ficando raros



Se você não detonar o computador não sairá dessa sala



DICA: prefira Dick nesse ponto. O nervosinho é mais eficiente



As magias não funcionam contra esse mestre. Depois de derrubá-lo, não fique por perto. Contra a magia dele não existe escapatória

Este é um clássico que começou sua carreira de sucesso no PC, em 1989. Depois disso saiu uma versão para SNes e muito mais. Se houvesse um prêmio para o jogo que conseguisse ser convertido para o maior número de consoles, ele ganharia. Para o Mega Drive, a história não sofreu grandes mudanças. Durante a viagem do sultão, seu grão vizir, Jaffar, planeja tomar o poder ao se casar com a filha do manda-chuva. Impeça que o aspirante a tirano se dê bem. Será preciso usar muito raciocínio nas fases labirínticas do jogo, duelar contra guardas e praticar acrobacias em saltos alucinantes. **Super GP** detonou o passo a passo do jogo e dá de bandeja para você.



MOVIMENTOS E COMANDOS

Para se movimentar só se usam os botões A e B, além do direcional

Correr: aperte o direcional para os lados



Pular: botão B + direção e direção + B para saltos grandes



Passinho: direcional com A apertado



Agarrar no salto: aperte A depois do pulo



Subir/descer: Mantenha Cima ou Baixo no direcional



Agachar: escolha o lado no direcional e ponha para Baixo



FASE 1

Bico. Apenas uma armadilha e um guarda.



Pegue a espada do lado esquerdo



Enfrente apenas um guarda na fase



FASE 2

Aqui você já encontra mais desafios e terá que praticar seus reflexos nas lutas que se seguirão. A melhor maneira de vencer um duelo é esperar que o inimigo venha na sua direção.



DICAS: caso você chegue por cima, desça com cuidado para não cair sobre o guarda. Por baixo, ande devagar para evitar a armadilha de espinhos



Caso sua vida esteja a perigo, beba somente da primeira poção, a segunda moringa contém veneno - evite-a



DICA: no momneto em que chegar a essa tela, suba para encontrar uma vida. É necessário se precaver contra os espinhos



DICA: quando chegar ao ponto 1, escolha o caminho debaixo. Primeiro vá para a tela inferior e, em seguida, siga para a esquerda. Por esse atalho, você tem que destruir um teto falso para subir e chegar ao ponto 2. Dessa maneira você evita duelar com um dos guardas

FASE 3

Na terceira fase não há guardas mas tenha cuidado com a guilhotina. Não esqueça o "timing".



Aprete o switch no canto superior direito e volte com toda a rapidez para conseguir executar o salto da foto seguinte e agarrar-se à plataforma antes que a porta se feche



Depois da guilhotina a chave da saída. Volte por onde veio



A caveira ressuscita na volta e só é eliminada se jogada para baixo

FASE 5

A maior característica desse trecho será a quantidade de duelos que o esperam. Não vacile e se livre logo dos guardas.



Derrube o guarda no fosso e depois suba e vá para a esquerda...



...onde a sombra vai tomar a poção que deveria ser sua



DICA: desça com cuidado e segure na plataforma inferior



Subindo você pega energia, mas a volta dá muito trabalho. Escolha!



DICA: logo abaixo dessa tela há mais uma poção. Você vai precisar

FASE 4

Há vários guardas esperando por você nesse estágio do jogo. Os desafios estão aumentando.



Não perca seu tempo indo para a esquerda. Desça e siga em frente.



DICA: derrube o bloco para abrir a porta e pegue uma vida



Tome cuidado com a guilhotina



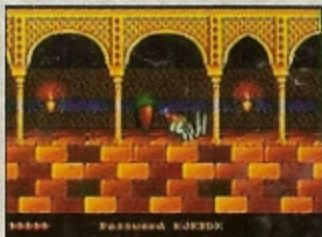
DICA: evite o guarda da esquerda



A sombra aparece na volta

FASE 6

Esta fase não é das maiores nem traz muitas complicações. Os problemas mais espinhosos que você vai encontrar ao longo do percurso são as armadilhas de sempre e o guarda gordo, um adversário quase tão difícil de ser superado quanto Jaffar, o chefe de Prince of Persia, e último adversário de sua jornada.



Nessa tela não se arrisque a correr, embora só apareça uma armadilha de espinhos há duas



Pule com cuidado e não se espete



Empurre o gordão para a esquerda



A sombra dá uma forcinha



FASE 7

Depois de ter contado com a providencial ajuda da sombra é preciso retornar aos salões principais do castelo de Jaffar. Para isso, suas maiores dificuldades só serão vencidas se você analisar bem cada tela daqui para a frente. Descobrir o caminho correto passa a ser um desafio muito maior do que provar habilidade em saltos ou lutas, pois nesse ponto você já deve estar treinado.



DICA: já comece segurando para não cair de cara



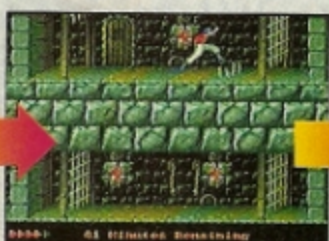
Tente empurrar o guarda na direção da guilhotina



DICA: Pule sobre o chão falso como indicado para seguir na fase



Depois desse guarda, há uma vida siga em frente e pule



Pule como na foto para não fechar a porta nem se espetar



Aqui é preciso pular com impulso e se segurar em seguida



Beba o "floater" e corra em direção ao buraco, mas sem pular



Pule o switch para que a porta não interrompa seu caminho



Comece a correr quando estiver perto das guilhotinas



DICA: depois de cair no lado esquerdo do mapa, pise no switch à esquerda para abrir as grades. Corra o mais rápido que puder para pegar uma vida no extremo direito do mapa. Depois de pisar no switch que abre a saída da fase, vá e volte com o botão de pulo acionado

FASE 8



SUPER GP PASSO A

PASSO: Não tome a poção venenosa (1). Vá para a esquerda, suba e enfrente o guarda (2). Abra o switch e pule para chegar à poção (3). Desça, passe pela guilhotina e tome cuidado com os espetos (4). Você achou a saída, mas não há acesso

por cima para o switch que abre a porta. Continue indo para a direita. Pule mais espetos (5). Se você pular pouco antes do primeiro e continuar com o botão de pulo acionado chega rapidamente ao guarda (7), evitando a armadilha (6). Mas é preciso acertar o

FASE 9

Uma das maiores fases do jogo, há um sem-número de salas com poções escondidas. Mas procurá-las pode não ser bom, porque é muito comum se perder em seus incontáveis labirintos. Parece que tudo foi planejado para que você se distraia e esqueça o objetivo principal - o tempo.



DICA: abra a porta no switch à direita, e vá com cuidado para não pisar no switch da esquerda



Passa pela guilhotina e depois encara mais um guarda. Ao subir pegue outra poção de energia



DICA: Derrube o chão falso para abrir a grade à esquerda aberta



DICA: ao chegar a ao ponto 1, vá para a direita pelo caminho de cima. Detone o guarda e pule sobre o switch do canto superior direito. Volte sem pisar no switch perto da porta



DICA: quando chegar no ponto 1, ignore a vida abaixo e use o caminho de cima. Pegue impulso e acione o switch do meio (2). A porta debaixo se abre. Desça com cuidado, continue para a esquerda e pule o buraco. Destrua o teto falso (3) e vá para a sala de esquerda. Pegue uma vida mais à esquerda desça no buraco que você acabou de pular e desça até a segunda tela, a do mapa abaixo



DICA: primeiro pise no switch da direita, depois da guilhotina para abrir a porta da esquerda, pise no outro switch e abra a porta de cima. Então siga para a direita, pule a guilhotina e enfrente o guarda...

...mais à frente você vai encontrar a porta que deixou aberta. Desça com cuidado não dançar e continue a jornada de salvação da princesa



"timing" do primeiro salto para dar certo. Depois de matar o guarda é possível pegar a poção em 8, mas cuidado com os espetos. Prossiga para a direita e, ao chegar ao precipício, tome cuidado com o impulso que você vai tomar e pule segurando na plataforma

para não cair e morrer (9). Subindo, você vai encontrar outra poção de energia (10). Mate o guarda (11) e deixe-o morto sobre o switch para manter as portas em 13 e 14 abertas. Não suba (12) para não trancar essas portas. Siga para a esquerda, pule perto do ponto 14 e suba

para pegar uma poção. Desça, tome impulso e pule o buraco (15). Continue em frente, passe pela guilhotina e enfrente o guarda (16). Volte para acionar o switch da grade. Salte sobre o próximo switch com cuidado, siga, abra a porta e pule. Cuidado com as

guilhotinas a seguir (17). Pise no switch para abrir a saída e volte. Um ratinho vai salvá-lo e abrir a porta para você (18). Agora é moleza!

PRINCE PERSIA

DETONADO

FASE 10



Vá para a esquerda e mate o guarda que protege a saída



Volte para a direita e mate o próximo guarda. Na tela seguinte suba o teto falso e evite a direita



Ache o teto falso e acione o switch para abrir a grade à direita

FASE 11

Jamais pule de alturas como essa. Desça com cuidado e poupe energia



Suba e destrua o teto falso (1). Depois, vá para a esquerda e pegue a derradeira vida do jogo (2), fundamental para os desafios que se seguirão. Volte por cima, para evitar os inúmeros obstáculos dessa plataforma. Vá direto e reto até chegar no ponto 3...



...então desça com cuidado para não se estatelar e perder preciosa energia. O chão falso que você acabou de derrubar vai trevar as chaves que mantêm essa porta fechada. Então, pule o fosso à esquerda e acione o switch que abre a porta



DICA: uma saída para enfrentar o guarda é jogá-lo no fosso. Mas não deixe que ele use isso em você



DICA: para conseguir cair nessa plataforma, tome impulso antes, senão...



Esse é o último guarda que você enfrenta no jogo. Cuidado para não morrer na praia



Depois de pisar nesse chão falso você deve pisar no switch que abre a saída



FASE 12

Esta é a última fase, onde seu destino o aguarda. A maior característica desse trecho são os pulos, sempre bem complicados, que você vai precisar dar. Calcule bem antes de se lançar para a

plataforma seguinte. Na maioria das vezes será preciso se segurar em seguida. Não há guardas no seu caminho, nem poções. A armadilha de espetos que existe pode ser facilmente

superada. O caminho é sempre para cima. Por isso, muitas vezes você vai estar numa altura equivalente a seis telas, de onde qualquer vacilo pode significar um final prematuro.



Aqui um bom exemplo de como será preciso botar seu lado sapo pra fora. Os saltos serão animais. Ao chegar à direita, derrube o teto falso para continuar por cima



Abrir a porta (foto à esquerda) tem apenas uma função. Achar espaço para seu impulso no salto. Um dos momentos mais aguardados do jogo: o encontro com a sombra (à direita). Não lute contra ela, ponha o direcional para baixo e junta-se a ela



A posição indicada pela seta mostra onde seu personagem se encontra, absolutamente invisível, no canto da tela. Tome impulso e pule assim que enxergar o príncipe correndo. Nesse ponto parece não haver saída. Para ter sucesso na operação, é fundamental acertar o "timing". Caso contrário você vai terminar vários metros abaixo, caído e sem vida



Finalmente você se vê diante de Jaffar, o mestre do jogo. Tentar enfrentá-lo num duelo é uma tarefa quase impossível. As melhores alternativas para se desvencilhar dele são ou usar o fosso à esquerda para que ele caia enquanto você se mantém seguro ou então fazer o mesmo do outro lado, encurralando-o diante de outro fosso

PASSWORDS

2
MUTOM
3
EKSRE
4
HJKIS
5
DEFOWS
6
KJKIDK
7
GEFRWM
8
UJKIU
9
OJKYLO
10
TKJLDS
11
APPHS
12
KUZAA
FINAL
JPLUP

Obs: Se quiser os passwords, arrume um espelho

PRINCE OF
PERSIA
MEGA

4.0

TENGEN

8 Mega - 13 Fases

1 Jogador

Ação- Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5





SATURN CONQUISTA NOVO ALIADO



Bill Gates, dono da Microsoft: videogames na pauta

Saturn, o console 32 bits da Sega, ganha o reforço de um peso pesadíssimo: ninguém mais, ninguém menos que a

Microsoft. Ela é a empresa que vai desenvolver o Sistema Operacional do Saturn. Caso você ainda não saiba, a Microsoft é a maior empresa no ramo e detém a maior fatia do bolo do mercado de Sistemas Operacionais. A guerra dos 32 Bits assume cada vez mais ares de uma briga entre duas "gigantes" da informática. Em uma das trincheiras se posiciona a Silicon Graphics (em parceria com a Nintendo). Diante desse desafio, a Sega resolveu se

aliar com alguém à altura da batalha. Aparentemente, a escolha não poderia ter sido mais feliz. Basta lembrar que, dentre os produtos da Microsoft, encontram-se o MS-DOS e o MS Windows. Tem gente apostando em alguma espécie de compatibilidade entre o novo console da Sega e os computadores PC. Entre as possibilidades cogita-se do Saturn rodar jogos desenvolvidos para Dos e Windows e vice-versa. É bom ressaltar que tudo isso não passa de especulação. Mas a ideia não é de todo impossível, há algum tempo busca-se um modo de padronizar os sistemas existentes. Essa seria uma grande tacada, já que o PC é o computador mais popular em todo o mundo.



A grande pergunta: compatibilidade entre jogos para computadores e para Saturn?

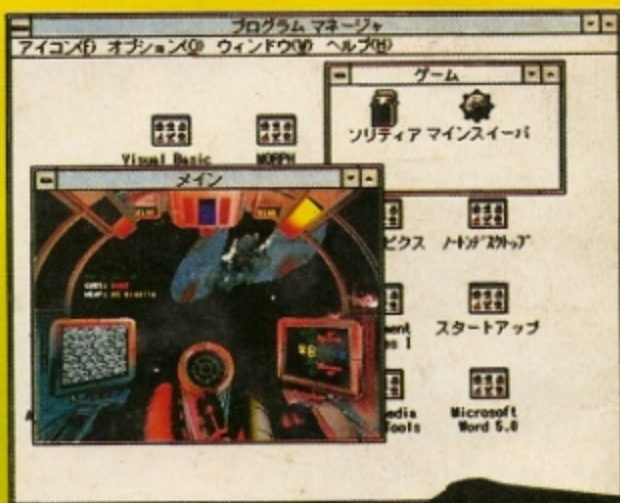
PC agora tem placa quente e tela inteira

Está nascendo uma nova era para a Multimídia. Isso graças a uma placa recém lançada para PC, a ReelMagic. Quem leu a última **Gamepower** sabe do que estamos falando. Utilizando-se de modernos recursos de compressão, a ReelMagic é capaz de trabalhar com imagens em tela inteira (full Screen). A novidade



é que as empresas resolveram dar suporte ao novo padrão. Era o impulso que faltava para ela decolar. A placa custa US\$ 950, no Brasil.

3DO E PC: UNIÃO ATRAVÉS DO PC CARD



A empresa 3DO está desenvolvendo um system card chamado PC Card. Esse card acoplado ao Interactive Multiplayer (o 3DO aparelho) permite uma conexão com o PC. Em suma: você poderá jogar os jogos de 3DO na tela de seu PC e ainda usar o Interactive Multiplayer como CD-ROM do seu PC! E ainda é compatível com o



Windows. Seu lançamento ainda não está previsto. Segundo a empresa, também serão lançados system cards para Macintosh e Modem. Mais um motivo para adquirir um 3DO.

PC MORTAL KOMBAT



Sai para
PC o
clássico da

pancadaria e violência. Os gráficos são excelentes e deixam você com água na boca. Mas a alegria dura pouco. A não ser que você disponha de um joystick de múltiplos botões (bem raro em PC), alguns golpes ficam quase impossíveis de serem aplicados. Em um 386 o jogo é lento demais, o 486 é o ideal. No final restam duas opções: investir em seu micro para melhorar a jogabilidade, ou usar o dinheiro nos arcades e divertir com *Mortal Kombat 2*.

FICHA TÉCNICA

- X Memória Mínima: 4 Mb (Ram)
- X Hardware: PC 486
- X 7 Mega Instalação
- X Placas de som: Sound Blaster
- X Controles: Mouse e teclado
- X Pró: Gráficos e som
- X Contra: Controles



A cada três batalhas surge uma fase bônus



Rayden entra numa fria ao tentar soltar seu raio



A opção para 2 jogadores existe também no teclado



Na abertura, há uma animação de cada lutador



O caminho até Goro é longo e violento



O arpão de Scorpion é sempre eficaz



TÁTICA: Com Cage, primeiro dê uma rasteira em seu oponente (1), depois siga em diante com um Uppercut (2) e complete a sequência com um Shadow Kick (3)



Tente manter sua cabeça sobre os ombros



Cuidado! Essa garota é fogo



Como se pode ver, não economizaram sangue



TÁTICA: com Rayden, pule e aperte qualquer chute; quando tocar o solo, desfira um Lightning Throw

COMANDOS PARA MATAR

Não houve alteração nos golpes, que obedecem a mesma linha do Arcade. abaixo estão as funções para jogar com o teclado.

JOGADOR 1

- (s) para cima
- (c) direita
- (x) para baixo
- (z) esquerda
- (J) defesa
- (m) chute fraco
- (i) chute forte
- (n) soco fraco
- (u) soco forte

JOGADOR 2

- (8) para cima
- (6) direita
- (2) para baixo
- (4) esquerda
- (5) defesa
- (end) soco fraco
- (home) soco forte
- (pg down) chute fraco
- (pg up) chute forte

Obs: os números (jogador 2) referem-se ao teclado numérico

**SÃO PAULO VIROU
CAPITAL MUNDIAL DOS
COMICS EM MARÇO**



Municipal e o Comic-con, (de 7 a 12 de março), realizado pela Escola Panamericana de Arte. Tudo indica que o Brasil entrou no mapa mundial de quadrinhos.

Supergamepower não poderia ficar fora dessa e vai abrir espaço na seção Express para o tema. Fique de olho.



Março foi um mês grandioso para todos os fãs de histórias em quadrinhos na cidade de São Paulo. Basta dizer que estiveram na cidade desenhistas do porte de um Will Eisner, criador do Spirit, além de outros artistas renomados e iniciantes. Foram workshops, palestras, conferências que aconteceram em dois eventos, a 2ª Convenção Nacional de Quadrinhos

Independentes (dias 19 e 20), organizada pela Gibiteca



**QUADRINHOS,
CINEMA...
STREET INVADE TODAS
AS PRAIAS**

Uma novidade quentíssima é o lançamento das aventuras dos personagens de **Street Fighter II** no formato comics nos EUA. A editora é a Viz Comics e são previstos 8 volumes. Ryu, Chun Li & Cia ambicionam também fazer carreira no cinema. Nos Estados Unidos prepara-se um filme com os personagens e no Japão já está em andamento um longa metragem em desenho animado com a turma.

FUTEBOL

BOLA E GAMES NA REDE



Quem tiver a sorte de acompanhar a Seleção Brasileira à Copa de 94 nos EUA pode aproveitar para conhecer um pouco da geografia do videogame. Na primeira fase da Copa, o Brasil vai jogar no estádio de Stanford

University, localizado no Vale do Silício, ao sul de San Francisco, onde estão algumas das maiores fabricantes de games dos EUA, como a Sega, Electronic Arts, Capcom, além da revista **Gamepro**. Quem sabe as empresas aproveitam o evento para elaborar jogos com os craques brasileiros?



BANDA NACIONAL DEIXA JAPONESES DE OLHOS ARREGALADOS

Você já ouviu falar de Angra? Então saiba que esse é o nome de uma das bandas de maior sucesso no Japão e na Ásia. Seu som é heavy metal com lances clássicos. A mistura de melodia, harmonia e lirismo parece que conduz ao sucesso no Oriente. Helloween, Heaven's Gate, Gamma Ray e Viper são exemplos disso. Aliás, o vocalista do Angra integrou o Viper até o LP Theatre of Fate. Angra é formado por André Matos (vocal), Kiko Loureiro e Rafael Bittencourt (guitarras), Luis Mariutti (baixo) e Marco Antunes (bateria). Mais um conjunto nacional a fazer sucesso em praias estrangeiras.



CARDS: A FRONTEIRA FINAL

A série de maior sucesso da ficção científica, Star Trek acaba de conquistar mais uma fronteira.

Trata-se de uma coleção especial com mais de 80 cards, divididos em personagens, naves e até episódios da TV e cinema. No verso dos cards ilustrados com os personagens (entre os quais os da "nova geração"), você pode ficar sabendo se curiosidades sobre cada membro da tripulação da Enterprise. Já nos que retratam os episódios se encontra um breve resumo do filme. No entanto, os que mais chamam a atenção são os que mostram naves espaciais e cenas de batalhas. Não vamos entrar em mais detalhes para não deixá-lo com água na boca. É muito fácil adquiri-las: basta ter um conhecido que está de viagem marcada para os EUA e fazer a encomenda. Moleza não?



DUPLA DO BARULHO FAZ CHORAR DE TANTO RIR E CONQUISTA A AMÉRICA



Beavis e Butt-Head são os personagens que encarnam o novo fenômeno em desenho animado nos Estados Unidos. O desenho segue a linha de outra série que rapidamente se tornou um "clássico" no gênero - Os Simpsons. Como nas aventuras de Bart e sua família, a fórmula das histórias da dupla mistura muito humor e temas atuais, em proporções hilariantes. Com tanto sucesso, a trajetória da dupla já chegou aos gibis. Como a dupla só era acessível para os

felizardos assinantes de TV a cabo, essa foi a maneira encontrada para popularizar ainda mais



BREVE EM SEU MEGA

Beavis e Butt-Head. Para se ter uma idéia da receptividade dos dois, eles suas principais artimanhas no papel já venderam mais que disco de Roberto Carlos (nos bons tempos, obviamente). E a estratégia parece ter dado certo. Os dois viraram um fenômeno da mídia americana, ocupando grande espaço em revistas. A grande novidade para o público brasileiro é que dessa vez a rapaziada não vai ficar chupando o dedo. É possível conferir as peripécias de Beavis and Butt-Head pela MTV (canal 32, UHF). Caso sua TV não esteja



sua TV não esteja equipada para receber em UHF, a saída é pedir para alguém gravar os episódios em vídeo, vale a pena. O único problema que pode ocorrer para os mais risonhos é destrancarem o maxilar de tanto rir o bico com as piadas e resmungos dos dois.

Tudo o que faz sucesso na TV aparece em videogame. Beavis and Butt-Head não poderiam ser exceção. Dessa vez, o console premiado foi o Mega Drive. O cart estava à mostra na CES e foi eleito um dos melhores da feira por nossa parceira americana, **Gamepro**. O jogo está sendo criado em parceria com a MTV dos EUA e deve estar nas ruas no final desse ano. O jeito é esperar.



FINAL STAGE

Depois de oito fases de muita pancadaria você encontra a mulher que queria salvar. Para um jogo de luta até que o enredo é razoável. O final deixava as portas abertas para uma continuação, o que se confirmou com **Art of Fighting 2**.



O último mestre, Mr. Karate, usa o mesmo estilo que você



Quando você está prestes a detoná-lo, uma surpresa



Aparece uma mulher que pede para você parar



Ela é Yuri, prisioneira de Mr. Big, com quem...



tudo começou. Robert e Ryo presenciam a cena



O final da história é o início da versão seguinte



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda

SUPER GAME POWER

ANO 1 - Nº 1 - ABRIL DE 1994

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor Assistente: Marcelo Moraes
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretário de Produção: Walmir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squarisi, Maria Cristina Braga, Agnaldo de Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): Marcelo Camera

Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Blaisi Oliveira, Spencer Stachi

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção:

Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE

Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrelados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

SUPER Legal

SÓ

SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57050-000 **Maceio AL**
Tel.: (082) 241-9133

BRAS. SUL I
SCLS 108 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasília DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasília DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 215 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasília DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP: 70348-020 **Brasília DF**
Tel.: (061) 274-8547

R. Prof. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 880
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 00710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat Tel.: (041) 335.6595

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Apenaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

Acer



NEOGEO



AMIGA

PLAYTRONIC

TECVOI

FRANCAP
SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU
TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA

Tel: (011) 824-9588 FAX: 66-4777



MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA* para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM

A Dynacom é fera.